

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-187435

(43)Date of publication of application : 04.07.2000

(51)Int. Cl.

G09B	9/00
A63F	13/00
G06F	15/18
G06F	17/30
G10K	15/04
G10L	13/00
G10L	13/08
G10L	17/00
G10L	15/00
G10L	15/28
G10L	15/22
H04B	7/26
H04M	1/00
H04M	1/21
H04M	11/00

(21)Application number : 10-365944 (71)Applicant : SONY CORP

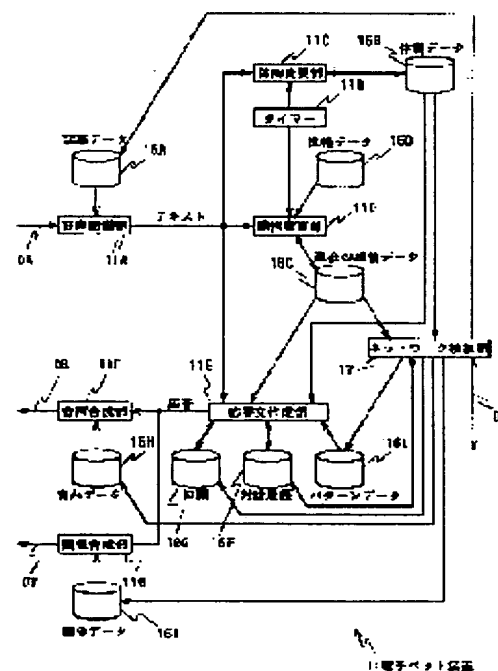
(22)Date of filing : 24.12.1998 (72)Inventor : FUJIMURA SATOSHI
YOKOO NAOHIRO
KATO YASUHIKO

(54) INFORMATION PROCESSING DEVICE, PORTABLE APPARATUS, ELECTRONIC PET DEVICE, RECORDING MEDIUM WITH INFORMATION PROCESSING PROCEDURE RECORDED THEREON, AND INFORMATION PROCESSING METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To bring the headed hardware all the closer and friendly to users by making them differing in response depending on user authentication, also classifying speech inputs and responses and generating a response according to this classification, and further altering the feeling according to the history in the past.

SOLUTION: A speech recognition part 11A operates a speech data DA by speech recognition processing according to prescribed recognition rule, and outputs the result of the speech recognition. A feeling altering part 11D updates present feeling data 16C according to the speech recognition result and also by start of a timer 11B. A response text creating part 11E creates a response corresponding to the speech recognition result according to a prescribed response creation rule. A speech synthesis part 11F retrieves a speech data 16H according to the response outputted from the response text creating part 11E, and outputs a speech data DB corresponding to the response from the retrieval result. An image synthesis part 11G retrieves an image data 16I according to the response outputted from the response text creating part 11E, and outputs an image data DV corresponding to the response from the retrieval result.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-187435

(P2000-187435A)

(43) 公開日 平成12年7月4日(2000.7.4)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
G 0 9 B 9/00		G 0 9 B 9/00	Z
A 6 3 F 13/00		G 0 6 F 15/18	5 1 0
G 0 6 F 15/18	5 1 0	G 1 0 K 15/04	3 0 2 F
	17/30	H 0 4 M 1/00	X
G 1 0 K 15/04	3 0 2		1/21 Z

審査請求 未請求 請求項の数109 O L (全 32 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平10-365944

(22) 出願日 平成10年12月24日(1998. 12. 24)

(71) 出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72) 発明者 藤村 聡

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(72) 発明者 横尾 直弘

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(72) 発明者 加藤 靖彦

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(74) 代理人 100102185

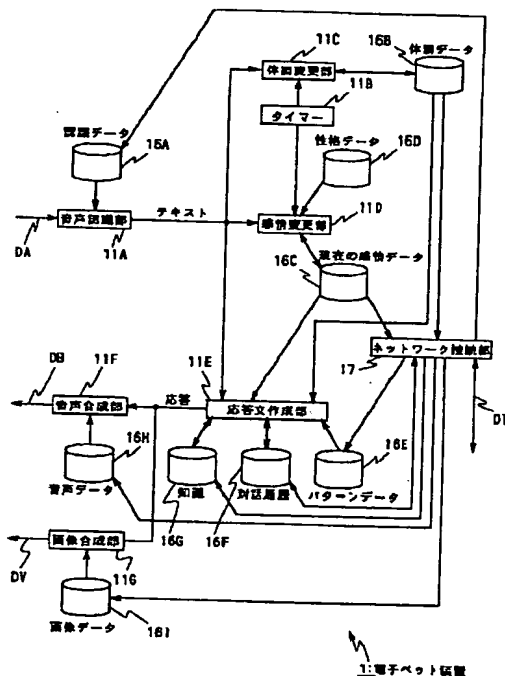
弁理士 多田 繁範

(54) 【発明の名称】 情報処理装置、携帯機器、電子ペット装置、情報処理手順を記録した記録媒体及び情報処理方法

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、情報処理装置、携帯機器、電子ペット装置、情報処理手順を記録した記録媒体及び情報処理方法に関し、例えば携帯電話、パーソナルコンピュータ等の各種情報機器に適用して、一段と身近な親しみ易い電子ペット装置、電子ペットを有する情報処理装置、携帯機器、情報処理手順を記録した記録媒体及び情報処理方法を提案する。

【解決手段】 ネットワークに接続して種々のデータD Tを送受し、また音声D Aにより単語を登録できるようにし、またユーザー認証により応答を異ならせ、また音声入力と応答とを分類してこの分類により応答を生成し、さらに過去の履歴により感情を変化させる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
 所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、
 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段とを備え、
 所定のネットワークに接続して、前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールの更新処理を実行する通信手段、又は前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信手段を有することを特徴とする情報処理装置。
 【請求項2】前記通信手段は、
 定期的に前記ネットワークに接続して前記更新処理を実行することを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。
 【請求項3】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記感情パラメータ、又は前記感情パラメータの生成に必要なデータとを更新できるようにしたことを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。
 【請求項4】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
 所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、
 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段とを備え、
 所定のネットワークに接続して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信手段を有し、
 前記応答生成手段は、
 前記通信手段により取得した前記感情パラメータによる応答、又は前記通信手段により取得した前記データより生成した前記感情パラメータによる応答を出力することを特徴とする情報処理装置。
 【請求項5】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも

前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項4に記載の情報処理装置。

【請求項6】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
 所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、
 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段とを備え、
 所定のネットワークに接続して、前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールの更新処理を実行する通信手段、又は前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信手段を有することを特徴とする携帯機器。

【請求項7】前記通信手段は、
 定期的に前記ネットワークに接続して前記更新処理を実行することを特徴とする請求項6に記載の携帯機器。
 【請求項8】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項6に記載の携帯機器。

【請求項9】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
 所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、
 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段とを備え、
 所定のネットワークに接続して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信手段を有し、
 前記応答生成手段は、
 前記通信手段により取得した前記感情パラメータによる応答、又は前記通信手段により取得した前記データより生成した前記感情パラメータによる応答を出力することを特徴とする携帯機器。

【請求項 10】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項 9 に記載の携帯機器。

【請求項 11】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段とを備え、

所定のネットワークに接続して、前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールの更新処理を実行する通信手段、又は前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信手段を有することを特徴とする電子ペット装置。

【請求項 12】前記通信手段は、定期的に前記ネットワークに接続して前記更新処理を実行することを特徴とする請求項 11 に記載の電子ペット装置。

【請求項 13】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータとを交換できるようにしたことを特徴とする請求項 11 に記載の電子ペット装置。

【請求項 14】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段とを備え、

所定のネットワークに接続して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信手段を有し、

前記応答生成手段は、

前記通信手段により取得した前記感情パラメータによる応答、又は前記通信手段により取得した前記データより

生成した前記感情パラメータによる応答を出力することとを特徴とする電子ペット装置。

【請求項 15】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項 14 に記載の電子ペット装置。

【請求項 16】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力処理で取得された前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理と、

20 所定のネットワークに接続して、前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールの更新処理を実行する通信処理、又は前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理とが記録されたことを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項 17】前記通信処理は、

定期的に前記ネットワークに接続して前記更新処理を実行することを特徴とする請求項 16 に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

30 【請求項 18】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力処理より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

40 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理と、

所定のネットワークに接続して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理とが記録され、前記応答生成処理が、

前記通信処理により取得した前記感情パラメータによる応答、又は前記通信処理により取得した前記データより生成した前記感情パラメータによる応答を出力する処理であることを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒

体。

【請求項19】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力処理より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理と、

所定のネットワークに接続して、前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールの更新処理を実行する通信処理、又は前記認識ルール、前記感情パラメータ生成ルール又は前記応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理とを有することを特徴とする情報処理方法。

【請求項20】前記通信処理は、

定期的に前記ネットワークに接続して前記更新処理を実行することを特徴とする請求項19に記載の情報処理方法。

【請求項21】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力処理より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理と、

所定のネットワークに接続して、少なくとも前記感情パラメータ又は前記感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理とを有し、

前記応答生成処理が、

前記通信処理により取得した前記感情パラメータによる応答、又は前記通信処理により取得した前記データより生成した前記感情パラメータによる応答を出力する処理であることを特徴とする情報処理方法。

【請求項22】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

前記音声に含まれる単語の前記音声認識結果と、対応す

る単語の分類とを保持する音声認識結果のデータベースと、

前記音声認識結果を基準にして前記データベースを検索し、前記音声認識結果の音声に含まれる単語の分類に従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段と、

登録の動作モードにおいて、前記音声認識結果に基づいて、少なくとも前記データベースに前記単語の音声認識結果を登録することにより、音声により前記データベースを変更可能な登録手段とを備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項23】前記音声入力手段は、

音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力し、

前記データベースは、

前記音声の音韻列による音声認識結果に従って前記単語の音声認識結果と前記分類とを記録することを特徴とする請求項22に記載の情報処理装置。

【請求項24】前記音声認識手段は、

前記音声を変換したテキストデータにより前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項22に記載の情報処理装置。

【請求項25】前記音声認識手段は、

前記登録の動作モードにおいて、所定の区切りに従って前記音声を区切って音声認識処理することを特徴とする請求項22に記載の情報処理装置。

【請求項26】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、

前記応答生成手段は、

少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項22に記載の情報処理装置。

【請求項27】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記擬似感情パラメータ又は前記擬似感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項22に記載の情報処理装置。

【請求項28】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

前記音声に含まれる単語の前記音声認識結果と、対応する単語の分類とを保持する音声認識結果のデータベースと、

前記音声認識結果を基準にして前記データベースを検索し、前記音声認識結果の音声に含まれる単語の分類に従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答

生成手段と、
前記応答を出力する応答出力手段と、
登録の動作モードにおいて、前記音声認識結果に基づいて、少なくとも前記データベースに前記単語の音声認識結果を登録することにより、音声により前記データベースを変更可能な登録手段とを備えることを特徴とする携帯機器。

【請求項29】前記音声入力手段は、
音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力し、
前記データベースは、
前記音声の音韻列による音声認識結果に従って前記単語の音声認識結果と前記分類とを記録することを特徴とする請求項28に記載の携帯機器。

【請求項30】前記音声認識手段は、
前記音声を変換したテキストデータにより前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項28に記載の携帯機器。

【請求項31】前記音声認識手段は、
前記登録の動作モードにおいて、所定の区切りに従って前記音声を区切って音声認識処理することを特徴とする請求項28に記載の携帯機器。

【請求項32】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、
前記応答生成手段は、
少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項28に記載の携帯機器。

【請求項33】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記擬似感情パラメータ又は前記擬似感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項28に記載の携帯機器。

【請求項34】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
前記音声に含まれる単語の前記音声認識結果と、対応する単語の分類とを保持する音声認識結果のデータベースと、
前記音声認識結果を基準にして前記データベースを検索し、前記音声認識結果の音声に含まれる単語の分類に従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
前記応答を出力する応答出力手段と、
登録の動作モードにおいて、前記音声認識結果に基づいて、少なくとも前記データベースに前記単語の音声認識結果を登録することにより、音声により前記データベ

スを変更可能な登録手段とを備えることを特徴とする電子ペット装置。

【請求項35】前記音声入力手段は、
音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力し、前記データベースは、
前記音声の音韻列による音声認識結果に従って前記単語の音声認識結果と前記分類とを記録することを特徴とする請求項34に記載の電子ペット装置。

【請求項36】前記音声認識手段は、
10 前記音声を変換したテキストデータにより前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項34に記載の電子ペット装置。

【請求項37】前記音声認識手段は、
前記登録の動作モードにおいて、所定の区切りに従って前記音声を区切って音声認識処理することを特徴とする請求項34に記載の電子ペット装置。

【請求項38】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、
前記応答生成手段は、

少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項34に記載の電子ペット装置。

【請求項39】交換可能な記憶媒体を介して、少なくとも前記擬似感情パラメータ又は前記擬似感情パラメータの生成に必要なデータを交換できるようにしたことを特徴とする請求項34に記載の電子ペット装置。

【請求項40】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、
前記音声入力処理より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、
前記音声認識結果を基準にして前記音声に含まれる単語の前記音声認識結果と、対応する単語の分類とを保持する音声認識結果のデータベースを検索し、前記音声認識結果の音声に含まれる単語の分類に従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、
前記応答を出力する応答出力処理と、
登録の動作モードにおいて、前記音声認識結果に基づいて、少なくとも前記データベースに前記単語の音声認識結果を登録することにより、音声により前記データベースを変更可能な登録処理とを記録したことを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項41】前記音声入力処理は、
音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力し、
前記データベースは、
前記音声の音韻列による音声認識結果に従って前記単語の音声認識結果と前記分類とを記録して形成されたこと

を特徴とする請求項40に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項42】前記音声認識処理は、前記音声を変換したテキストデータにより前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項40に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項43】前記音声認識処理は、前記登録の動作モードにおいて、所定の区切りに従って前記音声を区切って音声認識処理することを特徴とする請求項40に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項44】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理が記録され、

前記応答生成処理は、少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項40に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項45】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

前記音声入力処理より入力した音声を生声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

前記音声認識結果を基準にして、前記音声に含まれる単語の前記音声認識結果と、対応する単語の分類とを保持する音声認識結果のデータベースを検索し、前記音声認識結果の音声に含まれる単語の分類に従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理と、登録の動作モードにおいて、前記音声認識結果に基づいて、少なくとも前記データベースに前記単語の音声認識結果を登録することにより、音声により前記データベースを変更可能な登録処理とを有することを特徴とする情報処理方法。

【請求項46】前記音声入力処理は、前記音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力し、

前記データベースは、前記音声の音韻列による音声認識結果に従って前記単語の音声認識結果と前記分類とを記録して形成されることを特徴とする請求項45に記載の情報処理方法。

【請求項47】前記音声認識処理は、前記音声を変換したテキストデータにより前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項45に記載の情報処理方法。

【請求項48】前記音声認識処理は、前記登録の動作モードにおいて、所定の区切りに従って前記音声の音韻列により前記音声を識別して前記音声認識結果を出力することを特徴とする請求項45に記載の情報処理方法。

【請求項49】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに

従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理を有し、

前記応答生成処理は、少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項45に記載の情報処理方法。

【請求項50】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

前記音声入力手段をより入力した音声を生声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段と、前記音声に基づいて、前記ユーザーを認証するユーザー認証手段とを備え、

前記応答生成手段は、前記ユーザー認証手段の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて前記応答を異ならせることを特徴とする情報処理装置。

【請求項51】前記ユーザー認証手段は、過去の音声認識結果を基準にして前記音声認識結果を判定することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項50に記載の情報処理装置。

【請求項52】前記応答生成手段は、過去の音声認識結果に対応する質問を前記応答として出力し、

前記ユーザー認証手段は、該質問の応答に対する音声認識結果を判定してユーザーを認証することを特徴とする請求項51に記載の情報処理装置。

【請求項53】前記過去の音声認識結果が所定の単語であることを特徴とする請求項51に記載の情報処理装置。

【請求項54】前記ユーザー認証手段は、前記音声認識結果より前記音声の特徴を示す特徴量を検出し、前記特徴量に基づいて前記ユーザーを認証することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項50に記載の情報処理装置。

【請求項55】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、

前記応答生成手段は、少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項50に記載の情報処理装置。

【請求項56】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
前記音声入力手段より入力した音声を生声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
前記応答を出力する応答出力手段と、
前記音声に基づいて、前記ユーザーを認証するユーザー認証手段とを備え、
前記応答生成手段は、
前記ユーザー認証手段の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて前記応答を異ならせることを特徴とする携帯機器。

【請求項57】前記ユーザー認証手段は、
過去の音声認識結果を基準にして前記音声認識結果を判定することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項56に記載の携帯機器。

【請求項58】前記応答生成手段は、
過去の音声認識結果に対応する質問を前記応答として出力し、
前記ユーザー認証手段は、
該質問の応答に対する音声認識結果を判定してユーザーを認証することを特徴とする請求項57に記載の携帯機器。

【請求項59】前記過去の音声認識結果が所定の単語であることを特徴とする請求項57に記載の携帯機器。

【請求項60】前記ユーザー認証手段は、
前記音声認識結果より前記音声の特徴を示す特徴量を検出し、前記特徴量に基づいて前記ユーザーを認証することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項56に記載の携帯機器。

【請求項61】所定の疑似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、疑似的に感情を示す疑似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、
前記応答生成手段は、
少なくとも前記疑似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項56に記載の携帯機器。

【請求項62】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
前記音声入力手段より入力した音声を生声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
前記応答を出力する応答出力手段と、
前記音声に基づいて、前記ユーザーを認証するユーザー認証手段とを備え、

前記応答生成手段は、
前記ユーザー認証手段の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて前記応答を異ならせることを特徴とする電子ペット装置。

【請求項63】前記ユーザー認証手段は、
過去の音声認識結果を基準にして前記音声認識結果を判定することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項62に記載の電子ペット装置。

10 【請求項64】前記応答生成手段は、
過去の音声認識結果に対応する質問を前記応答として出力し、
前記ユーザー認証手段は、
該質問の応答に対する音声認識結果を判定してユーザーを認証することを特徴とする請求項63に記載の電子ペット装置。

【請求項65】前記過去の音声認識結果が所定の単語であることを特徴とする請求項63に記載の電子ペット装置。

20 【請求項66】前記ユーザー認証手段は、
前記音声認識結果より前記音声の特徴を示す特徴量を検出し、前記特徴量に基づいて前記ユーザーを認証することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項62に記載の電子ペット装置。

【請求項67】所定の疑似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、疑似的に感情を示す疑似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、
前記応答生成手段は、

30 少なくとも前記疑似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項62に記載の電子ペット装置。

【請求項68】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

前記音声入力処理より入力した音声を生声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

40 前記応答を出力する応答出力処理と、
前記音声に基づいて、前記ユーザーを認証するユーザー認証処理とが記録され、

前記応答生成処理は、
前記ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて前記応答を異ならせることを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒体。

50 【請求項69】前記ユーザー認証処理は、
過去の音声認識結果を基準にして前記音声認識結果を判定することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項68に記載の情報処理

手順を記録した記録媒体。

【請求項70】前記応答生成処理は、過去の音声認識結果に対応する質問を前記応答として出力し、

前記ユーザー認証処理は、該質問の応答に対する音声認識結果を判定してユーザーを認証する処理であることを特徴とする請求項69に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項71】前記過去の音声認識結果が所定の単語であることを特徴とする請求項69に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項72】前記ユーザー認証処理は、前記音声認識結果より前記音声の特徴を示す特徴量を検出し、前記特徴量に基づいて前記ユーザーを認証することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項68に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項73】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理が記録され、前記応答生成処理は、少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項68に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項74】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、前記音声入力処理より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、前記応答を出力する応答出力処理と、前記音声に基づいて、前記ユーザーを認証するユーザー認証処理とを有し、前記応答生成処理は、前記ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて前記応答を異ならせることを特徴とする情報処理方法。

【請求項75】前記ユーザー認証処理は、過去の音声認識結果を基準にして前記音声認識結果を判定することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項74に記載の情報処理方法。

【請求項76】前記応答生成処理は、過去の音声認識結果に対応する質問を前記応答として出力し、

前記ユーザー認証処理は、該質問の応答に対する音声認識結果を判定してユーザーを認証することを特徴とする請求項75に記載の情報処

理方法。

【請求項77】前記過去の音声認識結果が所定の単語であることを特徴とする請求項75に記載の情報処理方法。

【請求項78】前記ユーザー認証処理は、前記音声認識結果より前記音声の特徴を示す特徴量を検出し、前記特徴量に基づいて前記ユーザーを認証することにより、前記音声に基づいて前記ユーザーを認証することを特徴とする請求項74に記載の情報処理方法。

【請求項79】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理が記録され、

前記応答生成処理は、少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項74に記載の情報処理方法。

【請求項80】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段と、

前記音声に基づいて、前記音声による入力の種類を識別する発話分類手段とを備え、

前記応答生成ルールが、

前記入力の種類に応じて、前記入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであることを特徴とする情報処理装置。

【請求項81】少なくとも前記音声による入力の種類と、前記応答生成手段により生成された前記応答の分類とによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、

前記応答出力手段は、

前記履歴記録手段に記録された履歴を参照して前記応答を生成することを特徴とする請求項80に記載の情報処理装置。

【請求項82】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、

前記応答生成手段は、

少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項80に記載の情報処理装置。

【請求項83】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して

音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段と、
 前記音声に基づいて、前記音声による入力の種類を識別する発話分類手段とを備え、
 前記応答生成ルールが、
 前記入力の種類に応じて、前記入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであることを特徴とする携帯機器。
 【請求項84】少なくとも前記音声による入力の種類と、前記応答生成手段により生成された前記応答の分類とによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、
 前記応答出力手段は、
 前記履歴記録手段に記録された履歴を参照して前記応答を生成することを特徴とする請求項83に記載の携帯機器。
 【請求項85】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、
 前記応答生成手段は、
 少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項83に記載の携帯機器。
 【請求項86】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、
 前記音声入力手段より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、
 所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、
 前記応答を出力する応答出力手段と、
 前記音声に基づいて、前記音声による入力の種類を識別する発話分類手段とを備え、
 前記応答生成ルールが、
 前記入力の種類に応じて、前記入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであることを特徴とする電子ペット装置。
 【請求項87】少なくとも前記音声による入力の種類と、前記応答生成手段により生成された前記応答の分類とによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、
 前記応答出力手段は、
 前記履歴記録手段に記録された履歴を参照して前記応答を生成することを特徴とする請求項86に記載の電子ペット装置。
 【請求項88】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成手段を有し、

前記応答生成手段は、
 少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項86に記載の電子ペット装置。
 【請求項89】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、
 前記音声入力処理より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、
 所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、
 前記応答を出力する応答出力処理と、
 前記音声に基づいて、前記音声による入力の種類を識別する発話分類処理とが記録され、
 前記応答生成ルールは、
 前記入力の種類に応じて、前記入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成することを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒体。
 【請求項90】少なくとも前記音声による入力の種類と、前記応答生成処理により生成された前記応答の分類とによる履歴を記録する履歴記録処理が記録され、
 前記応答出力処理は、
 前記履歴記録処理に記録された履歴を参照して前記応答を生成することを特徴とする請求項89に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。
 【請求項91】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理が記録され、
 前記応答生成処理は、
 少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項89に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。
 【請求項92】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、
 前記音声入力処理より入力した音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、
 所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、
 前記応答を出力する応答出力処理と、
 前記音声に基づいて、前記音声による入力の種類を識別する発話分類処理を有し、
 前記応答生成ルールは、
 前記入力の種類に応じて、前記入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成することを特徴とする情報処理方法。
 【請求項93】少なくとも前記音声による入力の種類と、前記応答生成処理により生成された前記応答の分類

とによる履歴を記録する履歴記録処理を有し、
前記応答出力処理は、
前記履歴記録処理に記録された履歴を参照して前記応答を生成することを特徴とする請求項92に記載の情報処理方法。

【請求項94】所定の擬似感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す擬似感情パラメータを生成する感情生成処理を有し、

前記応答生成処理は、
少なくとも前記擬似感情パラメータを基準にして前記応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成することを特徴とする請求項92に記載の情報処理方法。

【請求項95】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段とを備え、

前記感情生成手段は、

少なくとも前記音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、
前記音声認識結果に対する前記感情パラメータの変化を前記履歴に応じて変化させることを特徴とする情報処理装置。

【請求項96】前記感情生成手段は、
前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、
前記感情を刺激する単語以外の単語が、前記感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される場合、該単語によっても、同時に使用される頻度の高い前記感情を刺激する単語による場合と同様に、前記感情パラメータを変化させることを特徴とする請求項95に記載の情報処理装置。

【請求項97】前記感情生成手段は、
前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、
前記感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使用される場合、該感情を刺激する単語により前記感情パラメータの変化量を低減することを特徴とする請求項95に記載の情報処理装置。

【請求項98】ユーザーの音声を入力する音声入力手段

と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、

10 少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

前記応答を出力する応答出力手段とを備え、

前記感情生成手段は、

少なくとも前記音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、

前記音声認識結果に対する前記感情パラメータの変化を前記履歴に応じて変化させることを特徴とする携帯機器。

【請求項99】前記感情生成手段は、

20 前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、

前記感情を刺激する単語以外の単語が、前記感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される場合、該単語によっても、同時に使用される頻度の高い前記感情を刺激する単語による場合と同様に、前記感情パラメータを変化させることを特徴とする請求項98に記載の携帯機器。

【請求項100】前記感情生成手段は、

前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、

30 前記感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使用される場合、該感情を刺激する単語により前記感情パラメータの変化量を低減することを特徴とする請求項98に記載の携帯機器。

【請求項101】ユーザーの音声を入力する音声入力手段と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力手段より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識手段と、

40 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段と、

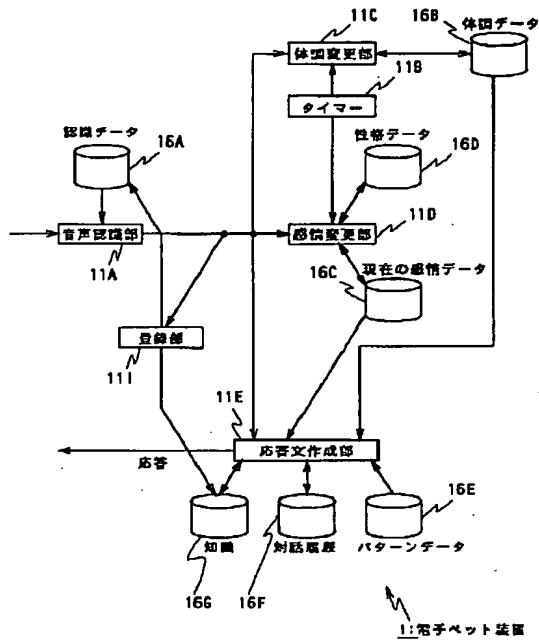
前記応答を出力する応答出力手段とを備え、

前記感情生成手段は、

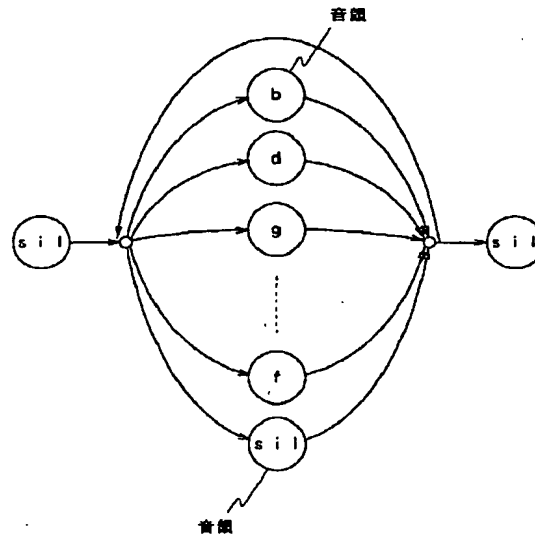
少なくとも前記音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録手段を有し、

50 前記音声認識結果に対する前記感情パラメータの変化を

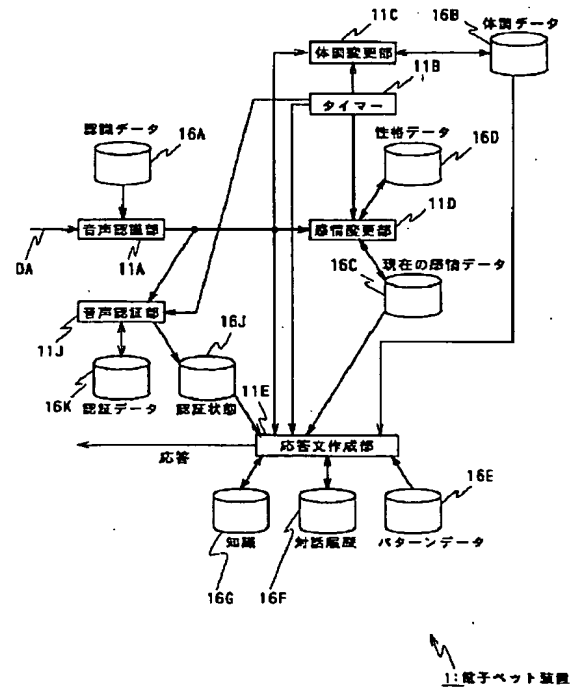
【図13】



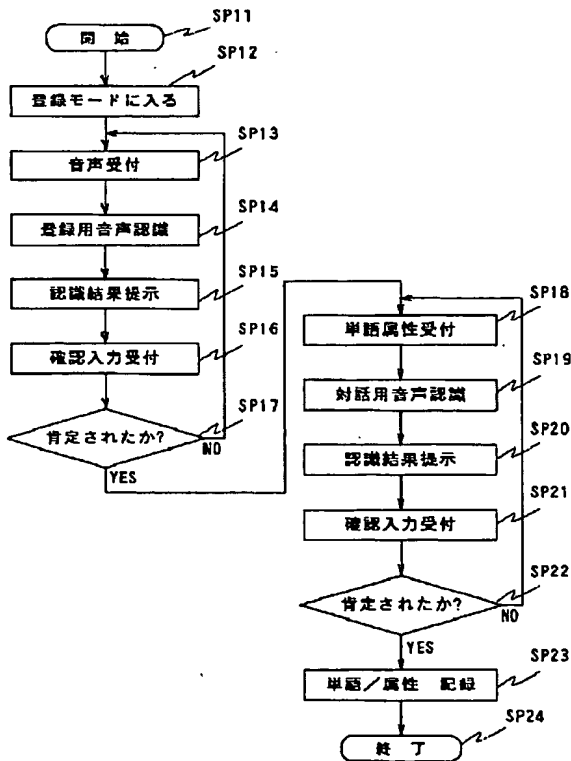
【図14】



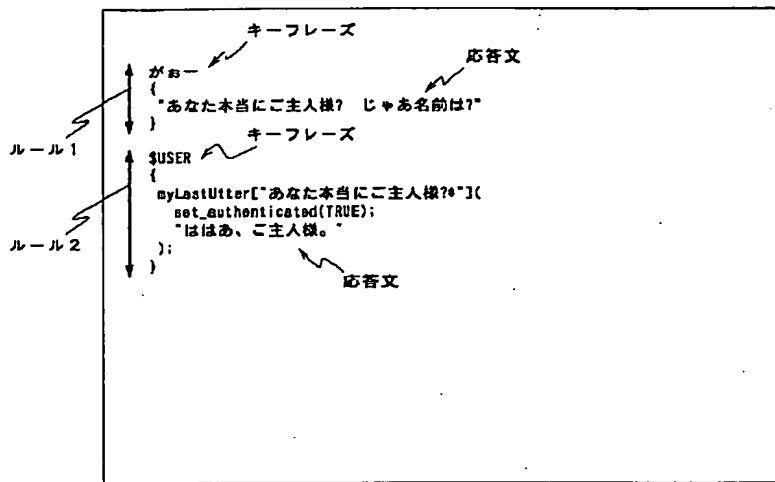
【図16】



【図15】



【図17】

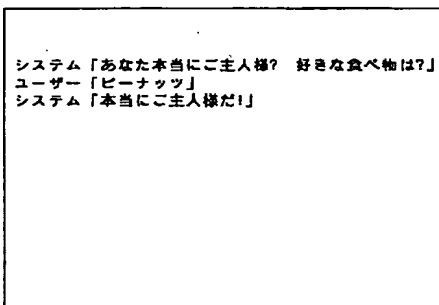


【図27】

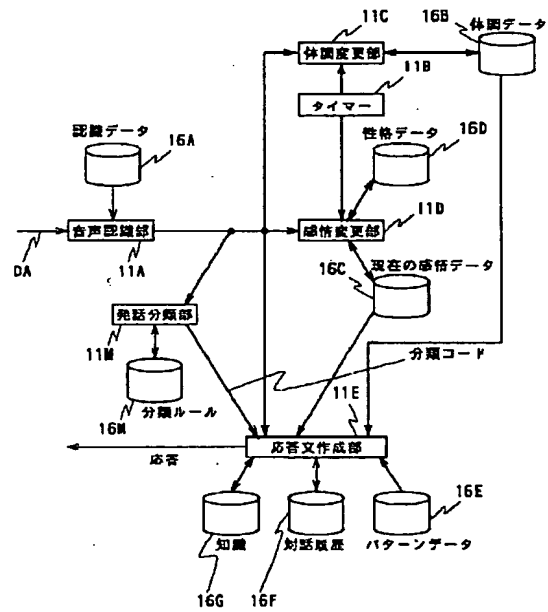
160

		キーワード			
		いい	悪い	こら	汚い
変数の変化量	怒り	-1	+10	+5	+4
	悲しみ	+2	+10	+5	+4
	喜び	+20	-10	-10	-13
	恐れ	-5	+5	+10	-4
	驚き	+5	-1	+10	+4
	嫌悪	-1	+5	+2	+16

【図19】

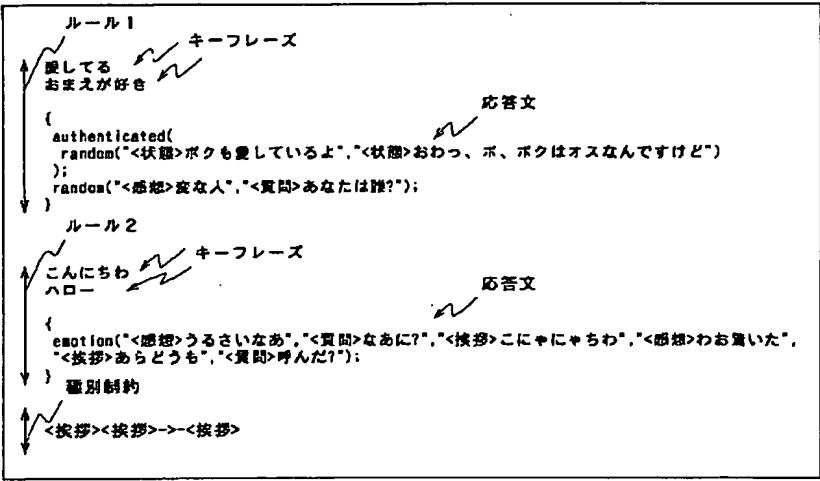


【図20】

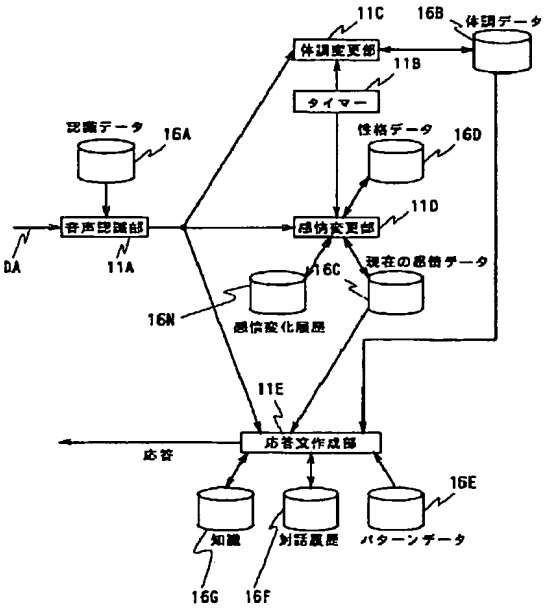


上:電子ペット装置

【図21】



【図24】



【図26】

16D

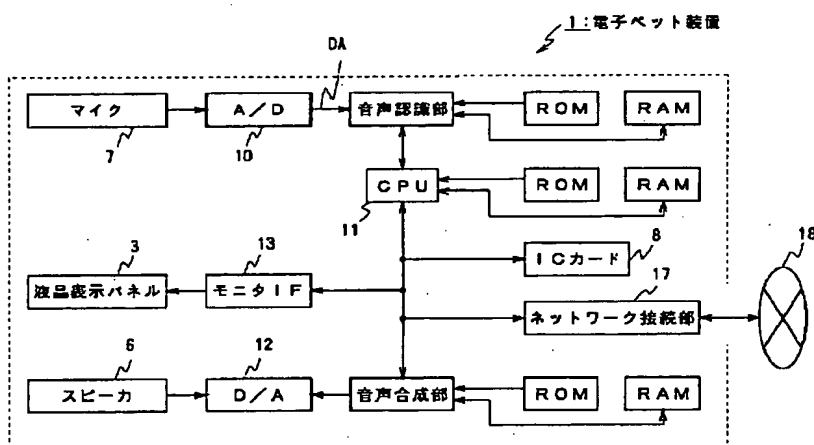
		キーワード				
		いい	悪い	こら	汚い	カレーパン
変数の変化量	怒り	-1	+10	+5	+5	+5
	悲しみ	+2	+10	+5	+5	+5
	喜び	+20	-10	-10	-15	-15
	恐れ	-5	+5	+10	-5	-5
	驚き	+5	-1	+10	+5	+5
	嫌悪	-1	+5	+2	+20	+20

上:電子ペット装置

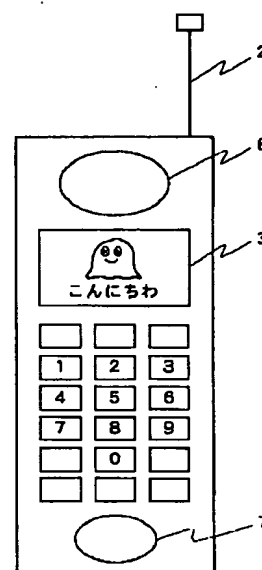
【図25】

ユーザー入力	使用 キーワード	変数の変化量
汚いカレーパンだなあ。	汚い	怒り+5 悲しみ+5 喜び-1 5 恐れ-5 驚き+5 嫌悪+2 0
いい子だね。	いい	怒り-1 悲しみ+2 喜び+2 0 恐れ-5 驚き+5 嫌悪-1
また汚いカレーパンだ。	汚い	怒り+5 悲しみ+5 喜び-1 5 恐れ-5 驚き+5 嫌悪+2 0
...

【図28】



【図29】



携帯電話

フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード (参考)

G 1 0 L 13/00
13/08
17/00
15/00
15/28
15/22
H 0 4 B 7/26
H 0 4 M 1/00
1/21
11/00

3 0 2

H 0 4 M 11/00
A 6 3 F 9/22
G 0 6 F 15/40
15/403
G 1 0 L 3/00
H 0 4 B 7/26

3 0 2
F
3 8 0 A
3 5 0 C
R
H
Q
5 4 5 A
5 5 1 H
5 5 1 P
5 6 1 D
E

前記履歴に応じて変化させることを特徴とする電子ペット装置。

【請求項102】前記感情生成手段は、前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、前記感情を刺激する単語以外の単語が、前記感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される場合、該単語によっても、同時に使用される頻度の高い前記感情を刺激する単語による場合と同様に、前記感情パラメータを変化させることを特徴とする請求項101に記載の電子ペット装置。

【請求項103】前記感情生成手段は、前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、前記感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使用される場合、該感情を刺激する単語により前記感情パラメータの変化量を低減することを特徴とする請求項101に記載の電子ペット装置。

【請求項104】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、所定の認識ルールに従って前記音声入力処理より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理とが記録され、前記感情生成処理は、

少なくとも前記音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理を有し、前記音声認識結果に対する前記感情パラメータの変化を前記履歴に応じて変化させる処理であることを特徴とする情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項105】前記感情生成処理は、前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、前記感情を刺激する単語以外の単語が、前記感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される場合、該単語によっても、同時に使用される頻度の高い前記感情を刺激する単語による場合と同様に、前記感情パラメータを変化させる処理であることを特徴とする請求項104に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項106】前記感情生成処理は、前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、

前記感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使

用される場合、該感情を刺激する単語により前記感情パラメータの変化量を低減する処理であることを特徴とする請求項104に記載の情報処理手順を記録した記録媒体。

【請求項107】ユーザーの音声を入力する音声入力処理と、

所定の認識ルールに従って前記音声入力処理より入力した前記音声を音声認識処理して音声認識結果を出力する音声認識処理と、

10 所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも前記音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成処理と、

少なくとも前記感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、前記音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成処理と、

前記応答を出力する応答出力処理とを有し、

前記感情生成処理が、

20 少なくとも前記音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理を有し、

前記音声認識結果に対する前記感情パラメータの変化を前記履歴に応じて変化させる処理であることを特徴とする情報処理方法。

【請求項108】前記感情生成処理は、

前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、

前記感情を刺激する単語以外の単語が、前記感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される場合、該単語によっても、同時に使用される頻度の高い前記感情を刺激する単語による場合と同様に、前記感情パラメータを変化させる処理であることを特徴とする請求項107に記載の情報処理方法。

【請求項109】前記感情生成処理は、

前記音声に含まれる感情を刺激する単語に応じて前記感情パラメータを変化させ、

前記感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使用される場合、該感情を刺激する単語により前記感情パラメータの変化量を低減する処理であることを特徴とする請求項107に記載の情報処理方法。

40 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、情報処理装置、携帯機器、電子ペット装置、情報処理手順を記録した記録媒体及び情報処理方法に関し、例えば携帯電話、パーソナルコンピュータ等の各種情報機器に適用することができる。本発明は、応答の生成に必要な各種データをネットワークを介して交換することにより、また音声にて単語等を登録できるようにすること等により、一段と身近な親しみ易い電子ペット装置、電子ペットを有する情報

50 処理装置、携帯機器、情報処理手順を記録した記録媒体

及び情報処理方法を提案する。

【0002】

【従来の技術】従来、パーソナルコンピュータにおいては、いわゆる育成シュミレーションゲームソフトが提案されている。この育成シュミレーションゲームは、コンピュータによる仮想現実空間においてペット（いわゆる電子ペットである）を飼育するゲームであり、実際に動物のペットを飼育する場合に比して簡易にペットとの交流を図ることができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで実際のペットにおいては、その日の体調、周囲の環境等により種々に異なる挙動を示す。また飼い主自体についてもこれを認識し、飼い主と飼い主以外とは異なる挙動を示す。さらに学習により挙動が変化することもある。

【0004】これら実際のペットにおける各種挙動を電子ペットにおいても再現することができれば、電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとすることができると考えられる。

【0005】本発明は以上の点を考慮してなされたもので、さらに一段と身近な親しみ易いものとするのできる電子ペット装置、電子ペットを有する情報処理装置、携帯機器、情報処理手順を記録した記録媒体及び情報処理方法を提案しようとするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】かかる課題を解決するため本発明においては、情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定の認識ルールに従って音声認識結果を出力する音声認識手段と、所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、少なくとも感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段とに関し、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処理を実行する通信手段、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信手段を有するようにする。

【0007】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信手段を有するようにし、応答生成手段が、この通信手段により取得した感情パラメータによる応答、又は通信手段により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力するようにする。

【0008】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処

理を実行する通信処理、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理とが記録されてなるようにする。

【0009】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理が記録され、応答生成処理が、通信処理により取得した感情パラメータによる応答、又は通信処理により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力する処理であるようにする。

【0010】また情報処理方法に適用して、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処理を実行する通信処理、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理を有するようにする。

【0011】また情報処理方法に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理を有するようにし、応答生成処理が、通信処理により取得した感情パラメータによる応答、又は通信処理により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力する処理であるようにする。

【0012】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、音声によりデータベースを変更可能な登録手段を備えるようにする。

【0013】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、音声によりデータベースを変更可能な登録処理を記録するようにする。

【0014】また情報処理方法に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、音声によりデータベースを変更可能な登録処理を有するようにする。

【0015】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、音声に基づいて、ユーザーを認証するユーザー認証手段を備えるようにし、応答生成手段は、ユーザー認証手段の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようにする。

【0016】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、音声に基づいて、ユーザーを認証するユーザー認証処理が記録され、応答生成処理は、ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようにする。

【0017】また情報処理方法に適用して、音声に基づ

10

20

30

40

50

いて、ユーザーを認証するユーザー認証処理を有するようにし、応答生成処理が、ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようにする。

【0018】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成するにつき、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別する発話分類手段を備えるようにし、応答生成ルールが、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであるようにする。

【0019】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成するにつき、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別する発話分類処理を記録するようにし、応答生成ルールは、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであるようにする。

【0020】また情報処理方法に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成する情報処理手順につき、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別するようにし、応答生成ルールが、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであるようにする。

【0021】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録手段を有するようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにする。

【0022】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理が記録されるようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにする。

【0023】また情報処理方法に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理を有するようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにする。

【0024】情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定の認識ルールに従って音声認識結果を出力する音声認識手段と、所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す感情パラメータを生成する感情生成手段と、少なくとも感情パラメータを基準にした所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成する応答生成手段とに関し、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメ

ータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処理を実行する通信手段、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信手段を有するようにすれば、この通信手段により応答の生成に必要な各種データを送出することができる。従ってこのネットワークに接続された同種の機器において、この情報処理装置等における音声入力に対する応答とはほぼ同一の応答を生成でき、これによりあたかも電子ペットを外部の機器に連れ出したかのように取り扱いをすることができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとすることができる。

【0025】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信手段を有するようにし、応答生成手段が、この通信手段により取得した感情パラメータによる応答、又は通信手段により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力すれば、ネットワークに接続された同種の機器における応答とはほぼ同一の応答を生成でき、これによりあたかもこのネットワークに接続された同種の機器より電子ペットを連れ出したかのように取り扱うことができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとすることができる。また必要に応じて判別可能な単語を増大させる等により知識を増大させることもできる。

【0026】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処理を実行する通信処理、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理とが記録されてなるようにすれば、ネットワークに接続された同種の機器において、この記録媒体による処理手順を実行する装置の音声入力に対する応答とはほぼ同一の応答を生成でき、これによりあたかも電子ペットを外部の機器に連れ出したかのように取り扱うことができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとすることができる。

【0027】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理が記録され、応答生成処理が、通信処理により取得した感情パラメータによる応答、又は通信処理により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力する処理であるようにすれば、この記録媒体による処理手順を実行する装置において、ネットワークに接続された同種の機器の応答とはほぼ同一の応答を生成でき、これにより動物のペットを実際に飼育し

ている場合のように、あたかもこのネットワークに接続された同種の機器より電子ペットを連れ出したかのように取り扱うことができ、電子ペットを親しみやすいものとすることができる。また必要に応じて判別可能な単語を増大させる等により知識を増大させることもできる。

【0028】また情報処理方法に適用して、所定のネットワークに接続して、認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールの更新処理を実行する通信処理、又は認識ルール、感情パラメータ生成ルール又は応答生成ルールに必要なデータの更新処理を実行する通信処理を有するようになれば、ネットワークに接続された同種の機器において、この情報処理方法を実行する装置の音声入力に対する応答とほぼ同一の応答を生成でき、これにより動物のペットを実際に飼育している場合のように、あたかも電子ペットを外部の機器に連れ出したかのように取り扱うことができ、電子ペットを親しみやすいものとすることができる。

【0029】また情報処理方法に適用して、所定のネットワークに接続して、少なくとも感情パラメータ又は感情パラメータの生成に必要なデータを取得する通信処理を有するようにし、応答生成処理が、通信処理により取得した感情パラメータによる応答、又は通信処理により取得したデータより生成した感情パラメータによる応答を出力する処理であるようになれば、この情報処理方法を実行する装置において、ネットワークに接続された同種の機器の応答とほぼ同一の応答を生成でき、これにより動物のペットを実際に飼育している場合のように、あたかもこのネットワークに接続された同種の機器より電子ペットを連れ出したかのように取り扱うことができる。また必要に応じて判別可能な単語の増大等により知識を増大させることもできる。

【0030】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、音声によりデータベースを変更可能な登録手段を備えるようになれば、音声により電子ペットが認識可能な語彙を簡易に増やすことができる。これにより実際に飼育している動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱うことができ、電子ペットを親しみやすいものとすることができる。

【0031】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、音声によりデータベースを変更可能な登録処理を記録するようになれば、この記録媒体による処理手順を実行する装置において、電子ペットが認識可能な語彙を音声により簡易に増やすことができる。これにより実際に飼育している動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱うことができ、電子ペットを親しみやすいものとすることができる。

【0032】また情報処理方法に適用して、登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、少なくともデータベースに単語の音声認識結果を登録することにより、少なくとも音声によりデータベースを変更可能な登録処理を有するようになれば、この情報処理方法の実行により、電子ペットが認識可能な語彙を音声により簡易に増やすことができる。これにより実際に飼育している動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱うことができ、電子ペットを親しみやすいものとすることができる。

【0033】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、音声に基づいて、ユーザーを認証するユーザー認証手段を備えるようにし、応答生成手段が、ユーザー認証手段の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようになれば、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者として異ならせるようにすることができる。これにより動物のペットのような挙動を実現でき、電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとすることができる。

【0034】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、音声に基づいて、ユーザーを認証するユーザー認証処理が記録され、応答生成処理が、ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようになれば、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者として異ならせるようにすることができ、これにより動物のペットのような挙動を実現して、電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとすることができる。

【0035】また情報処理方法に適用して、音声に基づいて、ユーザーを認証するユーザー認証処理を有するようにし、応答生成処理が、ユーザー認証処理の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせるようになれば、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者として異ならせるようにすることができ、これにより動物のペットのような挙動を実現して、電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとすることができる。

【0036】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成するにつき、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別する発話分類手段を備えるようにし、応答生成ルールが、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成するルールであるようになれば、例えば問いに対して問いを返すような不自然な応答を防止することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとすることができる。

【0037】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果

10

20

30

40

50

に対応する応答を生成する情報処理手順について、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別する発話分類手段を記録するようにし、応答生成ルールが、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類に応答を除く応答を生成するルールであるようにすれば、例えば問いに対して問いを返すような不自然な応答を防止することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとすることができる。

【0038】また情報処理方法に適用して、所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成する情報処理するについて、音声に基づいて、音声による入力の種類を識別するようにし、応答生成ルールが、入力の種類に応じて、入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類に応答を除く応答を生成するルールであるようにすれば、例えば問いに対して問いを返すような不自然な応答を防止することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ

やすいものとするすることができる。

【0039】また情報処理装置、携帯機器又は電子ペット装置に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録手段を有するようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにすれば、例えば頻繁に発生される音声に対して慣れ、親しみ等の感情のこもった応答を形成できる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとするこ

うことができる。

【0040】また情報処理手順を記録した記録媒体に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理が記録されるようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにすれば、例えば頻繁に発生される音声に対して慣れ、親しみ等の感情のこもった応答を形成できる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとするこ

うことができる。

【0041】また情報処理方法に適用して、少なくとも音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴を記録する履歴記録処理を有するようにし、音声認識結果に対する感情パラメータの変化を履歴に応じて変化させるようにしても、例えば頻繁に発生される音声に対して慣れ、親しみ等の感情のこもった応答を形成できる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみやすいものとするこ

【0042】

【発明の実施の形態】以下、適宜図面を参照しながら本発明の実施の形態を詳述する。

【0043】(1)第1の実施の形態

(1-1)第1の実施の形態の全体構成

図2は、本発明の第1の実施の形態に係る電子ペット装置を示す平面図である。この電子ペット装置1は、上端面に引き出し可能にアンテナ2が配置され、正面上部に液晶表示パネル3が配置される。電子ペット装置1は、この液晶表示パネル3に、電子ペットの姿、電子ペットからのメッセージが表示されるようになされている。また電子ペット装置1は、この液晶表示パネル3の下側に、決定、キャンセルの操作子4A及び4B、カーソルの操作子5が配置され、これらの操作により動作モード等を切り換え得るようになされている。

【0044】さらに電子ペット装置1は、決定、キャンセルの操作子4A及び4Bの下側に、スピーカ6及びマイク7が配置され、スピーカ6及びマイク7を用いて電子ペットと会話できるようになされている。さらに電子ペット装置1は、ICカード8を装着できるように、背面側にソケットが配置される。

【0045】図3は、この電子ペット装置1を示すブロック図である。電子ペット装置1において、アナログディジタル変換回路(A/D)10は、図示しない増幅回路を介してマイク7より得られる音声信号を入力し、この音声信号をアナログディジタル変換処理して音声データDAを生成する。アナログディジタル変換回路10は、この音声データDAを中央処理ユニット(CPU)11に出力する。これにより電子ペット装置1においては、ユーザーの音声中央処理ユニット11により解析できるようになされている。

【0046】ディジタルアナログ変換回路(D/A)12は、中央処理ユニット11より出力される音声データDBをディジタルアナログ変換回路処理して音声信号を生成し、この音声信号をスピーカ6より出力する。これにより電子ペット装置1においては、電子ペットの応答等を音声により確認することができるようになされている。

【0047】モニタインターフェース(モニタI/F)13は、中央処理ユニット11の制御によりバスを介して入力される画像データDVにより液晶表示パネル3を駆動し、これにより液晶表示パネル3に電子ペットの画像を表示する。

【0048】キーインターフェース(キーI/F)14は、操作子4A、4B、5の操作を検出して中央処理ユニット11に通知する。リードオンリメモリ(ROM)15は、中央処理ユニット11の処理プログラム、マイク7より取得される音声の解析に必要な各種データ等を格納し、中央処理ユニット11の制御によりこれら保持したデータを出力する。ランダムアクセスメモリ(RA

M) 16は、中央処理ユニット11のワークエリアを構成し、中央処理ユニット11の処理に必要な各種データを一時保持する。

【0049】ネットワーク接続部17は、中央処理ユニット11の制御により電話回線を介して所定のネットワーク18に接続し、このネットワーク18との間で種々のデータDTを交換することにより必要に応じてランダムアクセスメモリ16の内容等を更新し、さらにはこのランダムアクセスメモリ16に格納したデータをネットワークを介して所望の端末に送出する。これにより電子

ペット装置1では、電子ペットの飼育、教育に必要な各種データを必要に応じて取得できるようになされ、さらには電子ペットを種々の環境に連れ出し、またこれとは逆に外部の機器の電子ペットを飼育することができるようになされている。

【0050】ICカード8は、着脱可能な外部記憶装置であり、必要に応じてランダムアクセスメモリ16の内容等を更新し、さらにはこのランダムアクセスメモリ16に格納したデータを記録する。これにより電子

ペット装置1では、ICカード8を他の機器との間で交換して各種データをやり取りすることにより、電子ペットの飼育、教育に必要な各種データを必要に応じて取得できるようになされ、さらには電子ペットを種々の環境に連れ出し、またこれとは逆に外部機器の電子ペットを飼育することができるようになされている。

【0051】図1は、これら電子ペット装置1に係る基本的な構成を機能ブロックにより示すブロック図である。なおこの図1に示す機能ブロックにおいて、矩形形状により囲って示す機能ブロックは、中央処理ユニット11がリードオンリメモリ15に記録された処理プログラムを実行して形成される機能ブロックであり、磁気ディスクのシンボルにより示す機能ブロックは、リードオンリメモリ15、ランダムアクセスメモリ16、ICカード8により形成される機能ブロックである。

【0052】この電子ペット装置1において、音声認識部11Aは、所定の認識ルールに従って音声データDAを音声認識処理し、その音声認識結果を出力する。すなわち音声認識部11Aは、HMM(Hidden Markov Model)法により、順次入力される音声データDAによる音声を音韻により区切り、この音韻の列により認識データ16Aを参照する。音声認識部11Aは、この参照結果に基づいて音声データDAによる単語、文言が事前に登録された単語、文言の場合、これら単語、文言によるテキストデータを認識結果として出力する。かくするにつき認識データ16Aは、単語、文言のテキストデータと対応する音韻の列とが対を形成するようにして記録されたデータベースである。これにより電子ペット装置1は、例えば、ユーザーが「いい子だね」とマイク7に向かって言ったとき、この音声を認識して「いい子だね」という内容のテキスト文字列に変換し、これらにより音

声による入力を文字列による入力に変換して処理するようになされている。

【0053】タイマー11Bは、一定の時間間隔により体調変更部11C及び感情変更部11D等を起動する。

【0054】体調変更部11Cは、音声認識結果により、またこのタイマー11Bの起動により、体調データ16Bを更新する。ここで体調データ16Bには、現在の電子ペットの体調を示す変数が記録されるようになされている。なおこの実施の形態において、体調データ16Bには、図4に示すように、現在の体調を「疲れ」、「飢え」、「渇き」、「病気」、「眠気」の5つの要素により分類し、各要素に割り当てた値が大きい程、体調に占める各要素が大きくなるようになされている。従って図4に示す例においては、現在、疲れており、飢えも激しいことになる。

【0055】体調変更部11Cは、タイマー11Bの起動により体調データ16Bを更新する場合、実際のペットを飼育する場合の一般的な例に従った所定のルールにより、例えば「飢え」、「渇き」、「眠気」の変数を順次増大させ、これにより時間が経過すると電子ペットが空腹になるようにする。また音声認識結果により体調データ16Bを更新する場合、例えば音声認識結果により食べ物が与えられた場合、「飢え」の変数を低減させ、また音声認識結果により飲み物が与えられた場合、「渇き」の変数を低減させる。さらに音声認識結果によりユーザーと遊ぶ場合には、徐々に「疲れ」の変数を増大させ、ユーザーにより睡眠が指示されるとタイマーとの連動により「眠気」の変数を徐々に低減する。

【0056】感情変更部11Dは、音声認識結果により、またタイマー11Bの起動により、現在の感情データ16Cを更新する。ここで現在の感情データ16Cには、現在の電子ペットについて、擬似的に感情を示す変数(擬似感情パラメータ)が記録されるようになされている。なおこの実施の形態においては、図5に示すように、現在の感情を「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」の6つの要素により表し、各要素に割り当てた値が大きい程、現在の感情を示すようになされている。従って図5に示す例においては、現在、電子ペットは、喜びと怒りにあふれていることになる。

【0057】感情変更部11Dは、実際のペットを飼育する場合の一般的な例に従った感情パラメータ生成ルールに従ってこの感情データ16Cを更新する。すなわち感情変更部11Dは、タイマー11Bの起動により感情データ16Cを更新する場合、これら「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」の6つの要素が徐々に所定の基準値に近づくように各要素の変数を更新し、これにより図5に示す場合では、「怒り」、「悲しみ」等の感情が徐々に納まるようにする。

【0058】これに対して感情変更部11Dは、音声認

識結果により感情データ16Cを更新する場合、音声認識結果により性格データ16Dを検索し、この検索結果に従って感情データ16Cを更新する。

【0059】ここで性格データ16Dは、図6に示すように、音声認識結果に含まれる文言をキーワードにして感情データ16Cの値を変更するデータが割り当てられて形成されるようになされている。なお図6においては、例えばユーザーの発生した音声に「いい」と言う文言が含まれていた場合、「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」の各変数を値-1、+2、+20、-5、+5、-1だけ変更する旨、「いい」のキーワードに対して感情データ16Cの値を変更するデータが割り当てられていることになる。

【0060】これにより感情変更部11Dは、例えばユーザーが「いい子だね」と発声した場合、図5について上述した感情データを図7に示すように更新することになる。これにより感情変更部11Dは、所定の感情パラメータ生成ルールに従って、少なくとも音声認識結果と時間経過とにより変化する、擬似的に感情を示す疑似感情パラメータを生成する感情生成手段を構成する。

【0061】応答文作成部11Eは、感情データを基準にした所定の応答生成ルールに従って、音声認識結果に対応する応答を生成する。パターンデータ16Eは、この応答を生成するルールの集合である。ここでこれらのルールは、図8に示すように、それぞれ音声認識結果に含まれる単語をキーワードに対して、各キーワードが音声入力された場合にはどのような応答を示すかがそれぞれ記述されて形成される。またこのときキーワードによっては、感情データ16C、体調データ16Bに応じて異なる応答を示すように記述される。なおこの図8においては、説明を簡略化するために、必要最低限度のルールを示し、実際のルールにおいては、この図8に示す条件以外（後述する属性等）の条件が記述される。なお体調データ16Bについても、この図8のルール2のように体調データ16Bだけの条件により、また感情データ16Cとの組み合わせによりルールが記述される。

【0062】すなわち図8におけるルール1においては、「愛してる」又は「お前が好き」との文言が入力された場合には、ユーザー認証された音声入力に対しては「ぼくも愛してるよ」又は「おわっ、ボ、ボクはオスなんですけど」の文言を無作為に出力することを、またユーザー認証されていない音声入力に対しては「変な人」又は「あなた誰？」の文言を無作為に出力することを示している。またルール2においては、「こんにちわ」又は「ハロー」との文言が入力された場合には、感情データの各要素「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」に応じてそれぞれ割り当てられた「うるさいなあ」、「なあに？」、「こにゃにゃちわ」、「わお驚いた」、「あらどうも」、「呼んだ？」

の文言のうちから、最も値の大きな変数が一定値を越えている場合に、この変数に対応する文言を選択的に出力することを示している。

【0063】なおここで図8に示す「authenticated（A）；（B）」は、後述するユーザー認証等により「TRUE」がセットされている場合には（A）を、「TRUE」がセットされていない場合には（B）を実行する意であり、「random（“A”，“B”）」は、無作為にA又はBを実行する意である。

10 【0064】ちなみに図7について上述した感情データにおいては、「喜び」の変数が最も値が大きいくことに、ルール2においては、喜びに対応する応答「こにゃにゃちわ」が選択されることになる。

【0065】さらに応答文作成部11Eは、このような感情データ16Cによる応答と同様にして、キーフレーズによっては体調データ16Bに応じて、さらには感情データ16C及び体調データ16Bに応じて応答を生成し、これにより例えば電子ペットの体調が思わしくない場合には、相当の応答を生成するようになされている。

20 【0066】また応答文作成部11Eは、このような音声認識結果に対する応答を対話履歴16Fに記録し、必要に応じてこの対話履歴16Fを参考して応答を生成し、これによりユーザーとの間の不自然な会話を防止するようになされている。また同様にして知識16Gを参考にして応答を生成し、これにより例えばユーザーによって応答を切り換え、ユーザー認証等の処理を実行できるようになされている。

30 【0067】音声合成部11Fは、応答文作成部11Eより出力される応答に従って、音声データ16Hを検索し、検索結果より応答に対応する音声データDBを出力する。ここで図9に示すように、音声データ16Hは、各応答に対応する音声ファイルであり、例えば「こにゃにゃちわ」という応答文が作成されたとなると「voice0005.wav」という音声ファイルを選択し、この音声ファイルによる音声データDBを出力する。

【0068】画像合成部11Gは、応答文作成部11Eより出力される応答に従って、画像データ16Iを検索し、検索結果より応答に対応する画像データDVを出力する。ここで図10に示すように、画像データ16Iは、各応答に対応する画像データファイルであり、例えば「こにゃにゃちわ」という応答文が作成されたとなると「fig0005.bmp」というビットマップ形成の画像ファイルを選択し、この画像ファイルによる画像データDVを出力する。

【0069】（1-2）ネットワークとの接続
中央処理ユニット11は、図11に示す処理手順を実行することによりネットワーク接続部17を介してネットワーク18に接続し、体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fを所望の機器に送出する。これによりこの電子ペット装置1においては、これらのデータ

を送出した機器において、この電子ペット装置1における電子ペットを再現できるようになされ、電子ペットを種々の環境に連れ出すことができるようになされている。

【0070】またこれとは逆に、中央ユニット11は、ネットワーク18より体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fを取得し、これにより他の電子ペット装置で飼育されている電子ペットをこの電子ペット装置1に連れ出すことができるようになされている。この場合、電子ペット装置1において、このようにして取得した体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fによる処理においては、上述した各機能ブロックがそれぞれこの電子ペット装置1で飼育されている電子ペットと、外部の機器で飼育されている電子ペットとについて、同時並列的に上述した処理を実行することにより、あたかもこの電子ペット装置1に外部より他の電子ペットが訪問したように応答を作成する。なお図1に示す機能ブロックにおいては、このようにして取得した体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fによる処理については、データの流れを省略して示す。

【0071】さらに電子ペット装置1は、認識データ16A、パターンデータ16E、知識16G、音声データ16H、画像データ16Iをネットワーク18より取得し、これにより音声認識可能な語彙を増強し、さらには応答の種類を増大できるようになされている。これにより電子ペット装置1は、いわゆる電子ペットを育てて学習させることができるようになされている。

【0072】すなわち中央処理ユニット11は、接続要求に応動してステップSP1からステップSP2に移り、この接続要求を受け付ける。なおここで接続要求は、タイマー11Bにより一定時間毎に定期的に発生され、またユーザーによる操作子の操作により、さらにはネットワーク18からの呼により発生する。

【0073】中央処理ユニット11は、続いてステップSP3に移り、ここで所定の回線接続処理を実行して通信を確立する。続いて中央処理ユニット11は、ステップSP4に移り、接続要求の内容に応じて対応する各種データを送受する。続いて中央処理ユニット11は、ステップSP5に移り、通信を切断した後、ステップSP6に移ってこの処理手順を終了する。

【0074】図12は、このデータ転送のフォーマットを示す図表である。電子ペット装置1においては、ネットワーク接続部17に配置されたインターフェースにより、また通話対象のインターフェースにより、このフォーマットにより伝送に供するデータが送受される。ここで各データDTには、ヘッダが配置され、このヘッダ内に各データのアドレス、種類等が記述され、ヘッダ続いて伝送に供するパターンデータ16E、認識データ16A、音声データ16H、画像データ16I等が順次必要に応じて割り当てられる。

【0075】(1-3) 認識データの登録

図13は、認識データの登録に関して電子ペット装置1を更に詳細に示す機能ブロック図である。この機能ブロック図において、登録部11Iは、音声認識結果より認識データ16Aを登録し、これによりキーボード等により単語を入力しなくても音声により種々の単語を電子ペットに覚え込ませることができるようになされている。

【0076】このため音声認識部11Aにおいては、上述したように、HMM法により音声データDAを処理し、これにより音韻列による認識結果を出力する。すなわち音声認識部11Aは、日本語による音声を音韻により識別し、各音韻を示す識別子の列により日本語の発音を記述する。ここでこれら識別子は、「b」、「d」、「g」、「p」、「t」、「k」、「m」、「n」、「r」、「z」、「ch」、「ts」、「y」、「w」、「h」、「i」、「e」、「a」、「o」、「u」、「N」、「ei」、「ou」、「s」、「sh」、「xy」、「j」、「f」、「sil」とにより構成され、「sil」は無音である。

【0077】これにより音声認識部11Aは、例えばユーザーが「みかん」と入力すると、「sil m i k a N sil」の識別子で記述される音韻列により音声入力を認識する。このため音声認識部11Aは、順次入力される音声データDAを順次処理して音韻を識別すると共に、この識別結果を図14に示す文法により処理し、これにより識別子の連続してなる音韻列を検出する。なおこの図14は、上述した全ての音韻の接続を許す文法である。

【0078】音声認識部11Aは、通常の動作モードにおいては、このようにして検出した識別子の列により認識データ16Aを検索し、この検索結果より単語、文言のテキストデータにより認識結果を出力する。これによりこの実施の形態において、認識データ16Aに未登録の単語が音声入力された場合、対応するテキストデータを生成することが困難になり、ユーザーの問い掛けに正しく応答することが困難になる。

【0079】このためこの実施の形態において、電子ペット装置1は、ネットワーク接続部17を介してネットワークに接続し、ネットワークより認識データ16Aをダウンロードし、これにより電子ペットを学習させてユーザーからの種々の問い掛けに応答できるようになされている。

【0080】さらにこの実施の形態において、中央処理ユニット11は、操作子4A、4Bの操作により登録モードが選択されると、図15に示す処理手順を実行し、これによりユーザーが音声により入力した単語を認識データ16Aに登録する。

【0081】すなわち中央処理ユニット11は、操作子の操作に応動してステップSP11からステップSP12に移り、登録モードに入る。続いて中央処理ユニット

10

20

30

40

50

11は、ステップSP12に移り、画像合成部11Gを駆動して液晶表示パネル3に所定のメッセージを表示し、これによりユーザーに単語の発声を促す。

【0082】続いて中央処理ユニット11は、ステップSP14に移り、順次入力される音声データDAを順次音韻列により識別して音声認識し、ユーザーが所定の操作子进行操作して音声入力の終了を指示するとステップSP15に移る。

【0083】ここで中央処理ユニット11は、音声認識結果である音韻列により音声合成部11Fを駆動してユーザーの入力した音声を発声し、これによりユーザーに認識結果を提示する。すなわち中央処理ユニット11は、例えばユーザーが「ミカン」の単語を発生し、認識結果として「sil m i k a N sil」が得られると、この場合「みかんですか?」との音声が発生する。続いて中央処理ユニット11は、ステップSP16に移り、確認の操作子4A又はキャンセルの操作子4Bの操作を検出することにより、確認の入力を受け付ける。

【0084】続いて中央処理ユニット11は、ステップSP17に移り、キャンセルの操作子4Bが操作された場合、提示した認識結果がユーザーにより否定されたと判断してステップSP13に戻り、再び音声入力を受け付ける。これに対して確認の操作子4Aがユーザーにより操作された場合、ユーザーにより認識結果が肯定されたと判断し、ステップSP18に移る。

【0085】ここで中央処理ユニット11は、続いて画像合成部11Gを駆動して液晶表示パネル3に所定のメッセージを表示し、これによりユーザーに音声入力した単語について、属性の発声を促す。ここで属性は、単語により特定される対象を分類するための、この対象の性質を示すキーワードであり、この実施の形態において例えば「ミカン」は、属性が「果物」に分類される。

【0086】続いて中央処理ユニット11は、ステップSP19に移り、順次入力される音声データDAを順次音韻列により識別して音声認識し、ユーザーが所定の操作子进行操作して音声入力の終了を指示するとステップSP20に移る。

【0087】ここで中央処理ユニット11は、音声認識結果である音韻列により音声合成部11Fを駆動してユーザーの入力した音声を発声し、これによりユーザーに属性の認識結果を提示する。すなわち中央処理ユニット11は、例えばユーザーが「ミカン」の単語を発生した後、属性として「果物」を入力すると、この場合「くだものですか?」との音声が発生する。続いて中央処理ユニット11は、ステップSP21に移り、確認の操作子4A又はキャンセルの操作子4Bの操作を検出することにより、確認の入力を受け付ける。

【0088】続いて中央処理ユニット11は、ステップSP22に移り、キャンセルの操作子4Bが操作された

場合、提示した認識結果がユーザーにより否定されたと判断してステップSP18に戻り、属性について再び音声入力を受け付ける。これに対して確認の操作子4Aがユーザーにより操作された場合、ユーザーにより認識結果が肯定されたと判断し、ステップSP23に移る。

【0089】ここで中央処理ユニット11は、単語については認識データ16Aに登録し、属性については知識16Gに登録した後、ステップSP24に移ってこの処理手順を終了する。

【0090】ここで知識16Gは、認識データ16Aに登録された各単語、文言について、果物、飲み物等の分類を示す属性のデータが記録されるようになされている。これにより中央処理ユニット11においては、ボタンデータ16Eに属性の記述を含めることにより、例えばユーザーに対して「好きな食べ物は何ですか?」と問い掛け、この問い掛けに対するユーザーからの「みかんが好きだよ」の返答に対し、「私はみかんは嫌いです」との応答を発生できるようになされている。

【0091】なお知識16Gは、これら属性の他に、電子ペット装置1の持ち主である飼い主の名前、好み、ネットワーク18よりもたらされる天気予報等の各種データが記録され、必要に応じてこれらの情報をユーザーとの対話に利用できるようになされている。すなわち例えばユーザーが「今日の天気は?」と問いかけた場合、「今日」、「天気」をキーワードにしたルールにより「晴れです」等の応答を発生できるようになされている。

【0092】また電子ペット装置1においては、このようにして音声入力により認識データ16Aを登録した場合、この音声入力に対応する正しいテキスト（上述の例では「みかん」を記述したテキスト）が存在しないことにより、認証結果であるテキストデータにおいて、対応する単語、文言については音韻列の識別子であるアルファベットの標記（上述の例では「sil m i k a N sil」の標記）によりこれら認識データ16Aの単語、文言を記述して処理するようになされている。またネットワーク18からのダウンロードにより必要に応じてこのテキストを補い、補った後においては、音韻列の識別子に代えて本来のテキストにより認証結果を処理するようになされている。

【0093】これにより電子ペット装置1においては、音声入力により登録した単語、文言による認識データ16Aについても、ネットワーク18よりダウンロードした単語、文言による認識データ16A、事前に登録されている単語、文言による認識データ16Aと同様に処理してユーザーと対話できるようになされている。

【0094】(1-4) ユーザー認証

図16は、ユーザー認証に関して電子ペット装置1を更に詳細に示す機能ブロック図である。この機能ブロック図において、認証データ16Kは、事前の設定によりユーザー名が記録される。なおこの記録は、音声認識結果

10

20

30

40

50

により、又は購入時に実行される初期設定処理における外部機器からのキーボード入力等により実行される。

【0095】応答文作成部11Eは、例えば図17に示すパターンデータ16Eのルール1に従って、「がぁー」の音声が入力された場合、「あなたは本当にご主人様？」との応答を返す。

【0096】音声認証部11Jは、ルール2に従って「\$USER」により定義される事前に登録されたユーザー名が音声入力された場合であって(myLastUtter)、直前の応答文作成部11Eにより「あなたは本当にご主人様？」の文言を含む応答がなされている場合、関数「authenticated」による変数を「TRUE」にセットする(setauthenticated(TRUE))。

【0097】かくするにつき音声認証部11Jは、音声認識結果より認証データ16Kを検索し、このような条件が満足される場合に、音声入力した者がユーザーと認証し、認証状態16Jをユーザー認証した状態にセットする。また上述の条件が満足されない場合には認証状態16Jをユーザー認証していない状態にセットする。

【0098】なおこの場合において、ユーザー認証された場合には、ルール2に従って応答文作成部11Eにより「ははあ、ご主人様。」との応答が発生されることになる。

【0099】これにより電子ペット装置1においては、音声に基づいて、ユーザーを認証すると共に、図8について上述したルール1のようにして、飼い主とそれ以外の人間とで応答を異ならせることができるようになされ、例えば飼い主に特有の挙動を示して実際のペットに近い挙動を示すようになされている。

【0100】またこの音声によるユーザー認証において、事前に登録した単語の有無により、音声に基づいてユーザーを認証するようになされている。

【0101】さらに音声認証部11Jは、図18に示すように、ユーザー認証した音声入力者との対話の中で、知識16Gに記録したユーザーの嗜好、趣味等を問いつける応答の出力を応答文作成部11Eに指示する。なお図18においては、「ご主人さまの好きな食べ物は何？」との問い掛けによりユーザー認証した音声入力者の嗜好を問いつけていることになる。

【0102】音声認証部11Jは、図17について説明したルール2と同様の処理により、続いてユーザーの音声入力より嗜好の問い掛けに対する応答を判断し、この応答の音声認識結果よりこの場合「ピーナッツ」の単語を認証データ16Kに登録する。

【0103】応答文作成部11Eは、音声入力者との対話の中で、タイマー11Bの起動により、例えば図19に示すように、認証データ16Kに登録した嗜好、趣味等に関する問い掛けを発生する。なおこの図19に示す例にあっては、図18について上述した嗜好の問い掛けに対応して、「あなた本当にご主人様？好きな食べ物は

？」と問い掛けた場合である。

【0104】音声認証部11Jにおいては、図17について説明したルール2と同様の処理により、続いてユーザーの音声入力より嗜好の問い掛けに対する応答を判断し、この場合飼い主にあっては「ピーナッツ」の応答が得られることにより、この応答の音声認識結果より認証状態を「TRUE」にセットする。また応答文作成部11Eにあっては、「本当にご主人様だ！」との応答を発生する。

【0105】これにより電子ペット装置1は、過去の音声認識結果を基準にして音声認識結果を判定することにより、音声に基づいてユーザーを認証するようになされ、さらに詳しくは過去の音声認識結果に対応する質問を応答として出力し、この応答に対する音声認識結果を判定してユーザー認証するようになされている。

【0106】さらに音声認証部11Jは、タイマー11Bにより一定時間以上音声が入力されない場合、この場合ユーザーが立ち去った場合等であることにより、認証状態をリセットする。

【0107】(1-5)対話の分類処理

図20は、対話の分類処理に関して電子ペット装置1を更に詳細に示す機能ブロック図である。この機能ブロック図において、発話分類部11Mは、所定の分類ルール16Mに従って、音声認識結果を識別することにより、音声入力による会話を分類し、その分類結果である分類コードを応答文作成部11Eに出力する。

【0108】ここで発話分類部11Mは、例えば「おはよう」、「こんにちは」等の挨拶一般の音声入力については、「挨拶」に分類する。また「調子はどうか」、「…は好き」等の問い掛けの音声入力については、「質問」に分類し、「元気だよ」、「つまらない」等の感想を述べた音声入力については、「感想」に分類する。

【0109】応答文作成部11Eは、パターンデータ16Eに従って応答文を作成する際に、パターンデータ16Eに記録された応答文の分類と、この発話分類部11Mで分類された分類パターンに従って応答を作成する。さらにこのとき必要に応じて対話履歴16Fに記録された過去の対話記録に従って、応答を作成する。

【0110】すなわちパターンデータ16Eにおいて、ルールによっては図8との対比により図21に示すように、各応答文の分類が設定されるようになされている。なおこの分類は、発話分類部11Mにおける分類に対応するように設定される。

【0111】因みに、図21のルール1においては、「ボクも愛しているよ」、「おわっ、ボクはオスなんですけど」の応答文には「状態」の分類が設定され、「変な人」には「感想」、「あなた誰？」には「質問」の分類が設定されるようになされている。またルール2においては、「うるさいなあ」には「感想」、「なあに？」には「質問」、「ここにゃにゃわ」には「挨拶」、

「わお驚いた」には「感想」、「あらどうも」には「挨拶」、「呼んだ？」には「質問」の分類が設定されるようになされている。

【0112】さらにパターンデータ16Eには、特定の分類による会話の連続を禁止する種別制約が規定されるようになされている。具体的には、ユーザーからの質問に対しては質問を返さないように、種別制約が設定される。また「挨拶」、「挨拶」のやり取りが続いた場合には、続いて「挨拶」の応答をしないよう種別制約が設定されるようになされている(図21の場合)。

【0113】これに対して対話履歴16Fは、図22及び図23に示すように、応答文作成部11Eによりユーザーと電子ペットとの対話が記録されるようになされている。ここでこの記録は、音声を発生した行為者、その音声の分類、音声の内容が記録されるようになされている。図22の例においては、ユーザーによる分類「挨拶」の「こんにちわ」の音声入力に続いて、電子ペットが分類「挨拶」の「どうも」の応答をし、続いてユーザーによる分類「質問」の「調子はどう」、電子ペットによる分類「状態」の「元気だよ」が続いたことが記録されていることになる。

【0114】応答文作成部11Eは、パターンデータ16Eに従って感情データ16Cにより応答を作成する際に、この制約条件に従って対話履歴16Fを参照して、対話履歴16Fに従って応答を作成する。すなわち応答文作成部11Eは、種別制約に該当する場合、すなわち図21においては、直前に「挨拶」のやり取りが続いた場合、例えば喜びの変数が最も大きい場合でもこのルール2を適用しないようにする。また同様にして「質問」には「質問」を返さないようにする。

【0115】これにより電子ペット装置1においては、「挨拶」に対して「挨拶」を返すような第1のルールと、種々の問い掛けに対して「挨拶」を返すような第2のルールが規定されているような場合でも、第2及び第1のルールの繰り返しの適用により、ユーザーとの間で「挨拶」を何度も繰り返すような不自然な会話を防止するようになされている。

【0116】(1-6)感情の制御

図24は、感情の制御に関して電子ペット装置1を更に詳細に示す機能ブロック図である。この機能ブロック図において、感情変更部11Dは、上述したようにタイマー11Bの起動により、また音声認識結果に含まれる文言をキーワードにした性格データ16Dの検索により、感情データ16Cを更新する。

【0117】この処理において感情変更部11Dは、図25に示すように、感情変化履歴16Nとして、感情データ16Cを構成する各変数の変化量、音声認識結果より検出して各変数の変化に使用したキーワード、音声認識結果によるテキストデータを記録する。さらに例えば応答を出力した後等の所定のタイミングで、この感情変

化履歴16Nを検索し、特定のキーワードと対により所定の単語が頻繁に使用されている場合、図6との対比により図26に示すように、この単語をキーワードとして性格データ16Dに登録し、この単語が単独で入力された場合等にあっても、同様に各変数を変化させることができるようにする。

【0118】すなわち感情変更部11Dは、例えば変数を変化させるキーワードである「汚い」の単語と、「カレーパン」の単語とが対になって頻繁に使用され、その使用頻度が所定値以上になると、「カレーパン」の単語をキーワードとして性格データ16Dに登録する。またこのときの「カレーパン」によって、「汚い」の単語が入力された場合と同じように各変数を変化させるように、各変数の変化量を設定する。

【0119】これにより電子ペット装置1は、いわゆる連想により特定の感情が生まれるように設定され、この感情による応答を発生できるようになされている。

【0120】さらに感情変更部11Dは、このようにして所定のタイミングで感情変化履歴を検索する際に、併せて変数の変化に使用する各キーワードの使用頻度を検出する。ここで一定の頻度以上で特定のキーワードが使用されている場合、感情変更部11Dは、図6との対比により図27に示すように、このキーワードによる変数の変化量を低減する。なお図27においては、「汚い」のキーワードが頻繁に使用された結果、この「汚い」のキーワードによる変数の変化量を低減した場合であり、「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」の6つの要素について、それぞれ変化量を-1、-1、+2、+1、-1、-4だけ変化させた場合である。

【0121】これにより電子ペット装置1においては、いわゆる慣れの感覚を形成できるようになされている。

【0122】さらに感情変更部11Dは、このようにして性格データ16Dに加えた単語の音声入力頻度が低下した場合、この単語を性格データ16Dより消去する。また同様に、変数の変化量を変更した単語について、音声入力頻度が低下した場合、徐々に元の変化量に戻す。

【0123】これにより電子ペット装置1においては、いわゆる忘れ去る状況をも作り出すことができるようになされている。

【0124】(1-7)第1の実施の形態の動作

以上の構成において、電子ペット装置1は(図1～図3)、ユーザーがマイク7より音声を入力すると、中央処理ユニット11の処理により構成される機能ブロックである音声認識部11Aにおいて、HMM法によりこの音声は音声認識処理される。この音声認識処理において、音声は、音韻列に変換された後、認識データ16Aとの照合によりテキストデータに変換される。

【0125】電子ペット装置1においては、このようにして生成された音声認識結果であるテキストデータが、

10

20

30

40

50

体調変更部11Cに入力され、ここでこの体調変更部11Cにより、現在の体調を示す5つの要素「疲れ」、「飢え」、「渇き」、「病気」、「眠気」(図4)により構成される体調データ16Bが音声に含まれる単語に応じて変更される。すなわち例えば音声認識結果により食べ物が与えられた場合、「飢え」の変数が低減され、また音声認識結果により飲み物が与えられた場合、「渇き」の変数が低減される。

【0126】これにより電子ペット装置1においては、ユーザーの音声入力により体調が変化するようになされている。さらにタイマー11Bを基準にした体調変更部11Cの処理によっても、これら5つの要素に徐々に変更が加えられる。これにより電子ペット装置1においては、これら5つの要素による体調がユーザーからの音声入力により、また時間経過により変化し、この5つの要素を基準にして音声入力に対して応答を生成することにより、ユーザーの音声に対する応答に電子ペットの体調が反映されるようになされている。

【0127】これとは別に、音声認識結果は、感情変更部11Dに与えられ、ここでこの音声認識結果に含まれる単語に応じて現在の感情データ16Cが変更される

(図5)。ここでこの感情データ16Cの変更においては、感情を変化させるキーワードと、このキーワードに対して感情の変化を記述した性格データ16Dに従って(図6)、感情を示す6つの要素「怒り」、「悲しみ」、「喜び」、「恐れ」、「驚き」、「嫌悪」による変数が、音声に含まれる感情を変化させる単語に応じて更新され、これによりこれら6つの変数により感情が表されて、この感情がユーザーの問い掛けに応じて変化する。

【0128】これにより電子ペット装置1においては、ユーザーの音声入力に応じて電子ペットの感情が変化するようになされている。また電子ペット装置1においては、先の体調データ16B、この感情データ16Cを参考にして音声認識結果に応じて応答を作成することにより、電子ペットの反応に、電子ペットの体調、感情が反映される。

【0129】すなわち電子ペット装置1において、音声認識結果は、応答文作成部11Eに入力され、この応答文作成部11Eにおいて、パターンデータ16Eに記述されたルールに従って音声認識結果に対応する応答文が作成される(図8)。すなわち電子ペット装置1においては、音声に含まれるキーフレーズに対してそれぞれ応答文が記述されてパターンデータ16Eが生成されており、応答文作成部11Eにおいては、音声認識結果によりパターンデータ16Eを検索して対応する応答文を出力する。

【0130】電子ペット装置1においては、この応答文による応答に対して、対応する音声による応答が音声合成部11Fにより生成されてスピーカ6より出力され

(図9)、また同様に応答に対応する画像が画像合成部11Gにより作成されて液晶表示パネル3に表示され(図10)、これによりユーザーの音声入力による応答が音声及び画像により提供される。

【0131】このようにしてパターンデータ16Eにより応答を作成する際に、パターンデータ16Eにおいては、体調データ16B、感情データ16Cに応じて異なる応答を発生するようにルールが記述され、電子ペット装置1においては、このルールに従って応答を生成し、これによりユーザーへの応答に電子ペットの体調、感情が反映される。

【0132】このような一連の処理において、電子ペット装置1は、ユーザーが所定の操作子を操作すると、登録の動作モードに切り換わり、認識データ16Aにより音声認識可能な単語、文言が音声入力により登録可能となる。

【0133】すなわちこの登録のモードにおいて、電子ペット装置1は(図13及び図15)、ユーザーが登録する単語等の音声を音声入力すると、通常の動作モードにおける処理と同様にしてこの音声入力が音韻列に変換され(図14)、この音韻列による音声が音声合成部11Fより発声され、この発声によりユーザーからの確認が得られると、続いて先に入力された単語等の属性について音声入力が受け付けられる。

【0134】この属性の音声入力においても、電子ペット装置1においては、音声入力が音韻列に変換され、この音韻列の発声によりユーザーからの確認が得られると、先に入力された単語等の音韻列が認識データ16Aに登録されるのに対し、この認識データ16Aに対応するようにして属性のデータが知識16Gとして登録される。

【0135】これにより電子ペット装置1においては、キーボード等の煩雑な操作によらずとも音声により単語等を登録でき、その分使い勝手を向上することができるようになされている。また実際に動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱って語彙を増大させることができ、その分電子ペットを身近な親しみ易いものとするようになされている。

【0136】かくするにつきこのようにして登録された単語等にあつては、通常の音声認識処理においては、音声認識処理における音韻列により認識データ16Aが検索されて対応するテキストデータにより音声認識結果が出力されるのに対し、このテキストデータに代えて音韻列により表記されたテキストデータが出力されて同様に応答文が作成され、このとき知識16Gに記録された属性に従って応答文が作成され、これにより例えば体調データ16Bによる空腹時、食べ物の属性による問い掛けに対して、「食べる」、「欲しい」等の応答を発生することが可能となる。

【0137】またこのようにして単語と属性とを音声入

10

20

30

40

50

力により登録するにつき、単語と属性とを区切って、それぞれ音声認識結果を発声して確認を得ることにより、簡易かつ確実に音声入力により単語を登録することができる。

【0138】これに対して所定のキーワード（がぁー）をユーザーが音声入力すると、電子ペット装置1においては（図16及び図17）、事前に登録された例えばユーザー名等の入力を促すルール1により音声が発声され、この音声に応答するユーザーの音声入力が音声認識処理される。電子ペット装置1においては、この音声認識結果が音声認証部11Jにおいて、事前に登録された例えばユーザー等による認証データ16Kと照合され、ここでユーザー認証されれば認証状態16Jに音声入力者がユーザーである旨セットされる。

【0139】これにより電子ペット装置1においては、音声入力者がユーザーの場合と、ユーザーでない場合とで区別するパターンデータ16Eにおけるルールの記述に従って（図8、ルール1）、応答文作成部11Eにおいて応答文を作成する際に、この認証状態16Jが参照され、認証状態16Jの設定に応じて異なる応答が作成される。

【0140】これにより電子ペット装置1においては、動物のペットのように、飼い主に対してだけ特定の挙動を示すように応答することが可能となり、その分電子ペットを親しみ易いものとすることができるようになされている。

【0141】さらに電子ペット装置1においては、タイマー11Bにより音声認証部11Jが起動されて、一定の時間間隔でユーザー認証処理が実行される。この一定の時間間隔によるユーザー認証処理においては、知識16Gに記録したユーザーの嗜好、趣味等の問い掛けに対する応答によりユーザーか否か判断され、これによりユーザー認証の処理が実行される（図18及び図19）。

【0142】これにより電子ペット装置1においては、会話の途中でも必要に応じて会話の相手を確認して飼い主に対してだけ特定の挙動を示すように応答を作成することが可能となる。

【0143】このようにしてユーザーと会話するにつき、電子ペット装置1においては（図20、図22及び図23）、発話分類ルール16Mに従って発話分類部11Mにより音声入力による会話が「挨拶」、「質問」等に分類される。さらにユーザーによる音声入力に対して応答を作成する際に、パターンデータ16Eに記述された種別制約（図21）により、例えばユーザーの音声入力が「質問」の場合には、特定のキーフレーズにより応答として「質問」がルールにより特定される場合でも、このルールによっては応答を生成しないようになされる。

【0144】これにより電子ペット装置1においては、「質問」に「質問」を返すような不自然な会話が防止さ

れる。

【0145】また電子ペット装置1においては、連続する会話の分類が逐次対話履歴16Fに記録され、ユーザーによる音声入力に対して応答を作成する際に、この対話履歴16Fに記録した分類を参照してパターンデータ16Eに記述された種別制約（図21）に従って応答を作成することにより、「挨拶」に対して「挨拶」を返すようにルールが設定されている場合でも、例えば電子ペット装置による「挨拶」、ユーザーによる「挨拶」が続いた場合には、この「挨拶」に対して「挨拶」を返すルールによっては応答を生成しないようになされる。

【0146】これによっても何度も「挨拶」をやりとりするような不自然な会話が防止され、電子ペットを身近なものとすることができる。

【0147】さらに電子ペット装置1においては（図24及び図25）、感情を変化させるキーワードが同時に使用された単語、キーワードによる感情の変化と共に感情変化履歴16Nに順次記録される。電子ペット装置1においては、一定の時間間隔等によりこの感情変化履歴16Nが検査され、各キーワードについて、同時に使用される頻度の高い単語については、この単語によっても感情が変化するように性格データ16Dにこの単語が登録される（図26）。

【0148】これにより電子ペット装置1においては、例えば「汚いカレーパン」とのフレーズが繰り返された場合には、「カレーパン」の文言の音声入力だけで、「汚い」の文言による音声が入力された場合と同様に感情を変化させて応答を生成することになる。

【0149】これにより電子ペット装置1においては、動物に例えるならば条件反射するように、また人間に例えると連想により、種々に感情を変化させることができ、またこの感情の変化を応答に反映させることができるようになされている。

【0150】さらに電子ペット装置1においては、同様の感情変化履歴16Nの検査により、頻繁に使用されている感情を変化させるキーワードについては、感情の変化量が低減するように（図27）、性格データ16Dが更新される。これによりいわゆる慣れの状態を形成し、この慣れの状態を応答に反映させることが可能となる。

【0151】このようにして使用される電子ペット装置1においては、ユーザーの操作によりネットワーク接続部17（図1及び図2）を介して、ネットワーク18に接続され、認識データ16A、知識16G、パターンデータ16E等の音声認識処理、応答生成処理に必要なルールであるこれらのデータ、知識をダウンロードすることが可能となる。これによりこれら認識データ16A、知識16Gを更新して、一段と高度な会話を楽しむことが可能となる。また応答の具体的な出力である音声データ16H、画像データ16Iをダウンロードして、同様に応答の表現を向上することができる。

10

20

30

40

50

【0152】また同様にしてネットワーク18を介して体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fを所望の機器に送出することができるようにされ、これによりこれらのデータを送出した機器において、この電子ペット装置1における電子ペットを再現できるようにされ、電子ペットを種々の環境に連れ出すことが可能となる。

【0153】またこれとは逆に、ネットワーク18より体調データ16B、感情データ16C、対話履歴16Fを取得し、これによりあたかもこの電子ペット装置1に外部より他の電子ペットが訪問したように応答を作成して、他の電子ペット装置で飼育されている電子ペットをこの電子ペット装置1に連れ出すことができるようになされている。

【0154】(1-8)第1の実施の形態の効果
以上の構成によれば、音声認識処理のルールである認識データ、応答生成のルールであるパターンデータ、感情生成のルールである感情データ、体調データ、音声データ、画像データをネットワークを介して更新できるようにすることにより、ネットワークに接続された同種の機器における応答とほぼ同一の応答を生成でき、これによりあたかもこのネットワークに接続された同種の機器より電子ペットを連れ出したかのように取り扱うことができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとすることができる。また必要に応じて判別可能な単語を増大させる等により知識を増大させることもできる。

【0155】また定期的にネットワークに接続して認識データ等を更新することにより、ユーザーを何ら煩わすことなく、知識を増大させることができる。

【0156】またこれとは逆に、体調データ、感情データ、対話履歴をネットワークにより送出することにより、このネットワークに接続された同種の機器において、この情報処理装置等における音声入力に対する応答とほぼ同一の応答を生成でき、これによりあたかも電子ペットを外部の機器に連れ出したかのように取り扱うことができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとすることができる。

【0157】またこれらデータの更新、データの送出を交換可能な記憶媒体であるICカードを介して実行できるようにしたことにより、通信機能を備えていない種々の機器との間でもこれらの処理を実行することができる。

【0158】また登録の動作モードにおいて、音声認識結果に基づいて、単語の音声認識結果と単語の分類とを登録することにより、電子ペットが認識可能な語彙を音声により簡易に増やすことができる。これにより実際に飼育している動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱うことができ、電子ペットを親しみ易いものとすることができる。

【0159】またこのとき、音声の音韻列による音声認識結果に従って単語の音声認識結果と分類とを記録することにより、単に音声を入力するだけで他の操作を何ら必要とすることなく登録することができる。

【0160】またこのとき通常の処理においては、音声認識結果をテキストデータとして出力し、登録においては音韻列の記述により登録することにより、ルール等の記述を簡略化することができる。

【0161】また単語と属性とを区切って入力して登録を受け付けることにより、簡易にこれらの登録の処理を実行することができる。

【0162】さらに音声に基づいたユーザー認証の認証結果に基づいて、音声入力者に応じて応答を異ならせることにより、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者として異ならせるようにすることができる。これにより動物のペットのような挙動を実現でき、電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとすることができる。

【0163】またこのとき過去の音声認識結果を基準にして音声認識結果を判定してユーザーを認証することにより、例えばパスワード等の入力を求めることなく、会話を通じてユーザー認証することができ、その分使い勝手を向上することができる。

【0164】さらにこのとき過去の音声認識結果を基準にした質問に対する答えを判定してユーザー認証することによっても、また所定の単語の発声によりユーザー認証することによっても、自然な会話を通じてユーザー認証することができ、その分使い勝手を向上することができる。

【0165】また音声入力の種類を識別すると共に入力の種類に対応する応答の分類に従って、所定の種類の応答を除く応答を生成することにより、例えば問いに対して問いを返すような不自然な会話を防止することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとすることができる。

【0166】またこのときこの入力の種類と応答の分類とによる履歴を参照して応答を生成することにより、挨拶を繰り返したり取りするような不自然な会話を防止することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとすることができる。

【0167】さらに音声認識結果と対応する感情パラメータとによる履歴に応じて感情パラメータの変化量を変化させることにより、例えば頻繁に発生される音声に対して慣れ、親しみ等の感情のこもった応答を形成することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとすることができる。

【0168】すなわち感情を刺激する単語以外の単語が、この感情を刺激する単語を同時に頻繁に使用される

場合、該単語によっても感情パラメータを変化させることにより、繰り返し対により使用される単語にも感情を変化させて応答することができる。

【0169】また、感情を刺激する単語のうちの所定の単語が頻繁に使用される場合、該感情を刺激する単語により感情パラメータの変化量を低減することにより、いわゆる慣れの感情を生成することができる。

【0170】(2) 他の実施の形態の効果

なお上述の実施の形態においては、ネットワークに接続して電子ペットを外出させ、また外部機器の電子ペットの応答を出力し、さらには各種ルール等を学習させる場合について述べたが、本発明はこれに限らず、必要に応じてこれら何れかの処理のみ実行するようにしてもよい。また定期的なアクセス、ユーザーの操作によるアクセス、外部機器からの呼によるアクセスの何れかによりネットワークにアクセスするようにしてもよい。

【0171】また上述の実施の形態においては、電話回線によりネットワークに接続する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、モデム、パーソナルコンピュータ等の他の機器を介してネットワークに接続する場合にも広く適用することができる。

【0172】さらに上述の実施の形態においては、認識データ、パターンデータ、音声データ、画像データのダウンロードによりいわゆる電子ペットを学習させる場合について述べたが、本発明はこれに限らず、必要に応じてこれらの何れかのデータのダウンロードにより学習させるようにしてもよい。また音声認識処理の手法、音声データの生成手法、画像データの生成手法である制御プログラム自体のダウンロードによりこれらの生成手法自体変更するようにしてもよく、さらには感情データの生成手法、応答文作成部の処理等についても変更するようにしてもよい。

【0173】また上述の実施の形態においては、電子ペットを外部の機器に連れ出すにつき、体調データ、感情データ、対話履歴を送出する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、必要に応じてこれらの何れかのデータの送出によりこの処理を実行してよく、さらにはこれらのデータに加えて例えば知識等を送出するようにしてもよい。またこのようなデータの送出に代えて、外部機器からの音声認識結果の入力に対して応答を送出する

ようにしてもよい。

【0174】また上述の実施の形態においては、外部機器の電子ペットをこの電子ペット装置1に連れ出すにつき、各種データを入力する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、上述した各種データの何れかのデータの受信によりこの処理を実行してもよく、さらにはこれらのデータに加えて例えば知識等を受信してこれらの処理を実行してもよい。またこのようなデータを受信した内部処理に代えて、外部機器に対して音声認識結果を出力し、外部機器より応答を入力するようにしてもよ

い。

【0175】また上述の実施の形態においては、音声を音韻列により判定して音声認識する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、必要に応じて種々の音声認識手法を広く適用することができる。

【0176】また上述の実施の形態においては、単語と共に属性についても音声入力により発録する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、属性については操作子の操作により選択入力するようにしてもよい。この場合ユーザーにメニューの選択を促す方法等が考えられる。

【0177】また上述の実施の形態においては、音声入力により登録した認証データについては、音韻列により音声を表記したテキストデータにより音声認識結果を出力し、一般の音声認識結果については、通常のテキストデータを出力する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、一般の音声認識結果においても、音韻列により音声認識結果を表示するようにしてもよい。

【0178】また上述の実施の形態においては、ユーザー名、ユーザーの嗜好によりユーザー認証する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば合言葉、過去に会話を交わした日時等を確認してユーザー認証する場合等、過去の音声認識結果によりユーザー認証する場合に広く適用することができる。

【0179】また上述の実施の形態においては、ユーザーが特定の文言を発声した場合と、一定の周期でユーザー認証する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、必要に応じてこれら何れかによりユーザー認証するようにしてもよい。

【0180】また上述の実施の形態においては、音韻列による音声認識処理において、特定の単語の発声を確認してユーザー認証する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば音声の高低、周波数スペクトラム等、音声の特徴を示す種々の特徴量によりユーザー認証して上述の実施の形態と同様の効果を得ることができる。

【0181】また上述の実施の形態においては、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者とで異ならせる場合について述べたが、本発明はこれに限らず、さらに詳細に音声入力者を識別して、例えば家族と家族以外で応答を異ならせるようにしてもよく、さらには家族の個人でも応答を異ならせても良い。

【0182】また上述の実施の形態においては、入力の種類と応答の分類とにより、単純に問いに対しては問いを返さないようにする場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば感情によっては問いに対して問いを返すようにしてもよい。この場合、電子ペットがひねくれている状況が形成される。

【0183】また上述の実施の形態においては、感情の制御において、性格データを操作する場合について述べ

たが、本発明はこれに限らず性格データの操作に代えて直接感情データを操作するようにしても良い。

【0184】また上述の実施の形態においては、音声データ、画像データを出力する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、音声合成、画像合成により音声、画像を出力するようにしてもよい。

【0185】また上述の実施の形態においては、中央処理ユニットの処理により音声認識処理、画像合成処理する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、図3との対比により図28に示すように、音声認識処理、画像合成処理を専用の処理回路により構成してもよい。

【0186】また上述の実施の形態においては、応答として音声及び画像を出力する電子ペット装置に本発明を適用する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば動物の動作をするロボットに適用して鳴き声と動作により応答を出力する電子ペット装置等、種々の形態により応答を出力する電子ペット装置に広く適用することができる。

【0187】また上述の実施の形態においては、電子ペットの専用装置である電子ペット装置に本発明を適用する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、図2との対比により図28に示すように、携帯電話に適用してもよく、さらにはGPS、携帯型のテープレコーダ、光ディスク装置等、種々の携帯機器に広く適用することができる。また携帯機器に限らず、例えばパーソナルコンピュータ等の情報処理装置、さらにはこのパーソナルコンピュータ上で動作する各種キャラクター等に適用することができる。

【発明の効果】上述のように本発明によれば、ネットワークに接続して種々のデータを送受することにより、ネットワークに接続された同種の機器より電子ペットを連れ出したかのように、またこれとは逆に同種の機器から電子ペットを連れ出したように取り扱うことができ、動物のペットを実際に飼育している場合のように電子ペットを親しみ易いものとする事ができる。また必要に応じて判別可能な単語を増大させる等により知識を増大させることもできる。

【0188】また音声により単語を登録できるようにすることにより、電子ペットが認識可能な語彙を音声により簡易に増やすことができ、これにより実際に飼育している動物のペットに馴れを教えるように電子ペットを取り扱うことができ、電子ペットを親しみ易いものとする事ができる。

【0189】さらにユーザー認証により応答を異ならせることにより、電子ペットの応答を例えば飼い主とそれ以外の者として異ならせるようにすることができる。これにより動物のペットのような挙動を実現でき、電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとする事ができる。

【0190】また音声入力と応答とを分類し、この分類により応答を生成することにより、例えば問いに対して

問いを返すような不自然な会話を防止することができ、これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとする事ができる。

【0191】さらに過去の履歴により感情を変化させることにより、例えば頻繁に発生される音声に対して慣れ、親しみ等の感情のこもった応答を形成することができる。これにより電子ペットの応答を自然な生き生きとしたものとでき、これによっても電子ペットを一段と身近な親しみ易いものとする事ができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係る電子ペット装置を示す機能ブロック図である。

【図2】図1の電子ペット装置を示す平面図である。

【図3】図1の電子ペット装置のブロック図である。

【図4】体調データを示す図表である。

【図5】現在の感情データを示す図表である。

【図6】性格データを示す図表である。

【図7】感情データの変化を示す図表である。

【図8】パターンデータを示す図表である。

【図9】音声データを示す図表である。

【図10】画像データを示す図表である。

【図11】ネットワークとの接続処理手順を示すフローチャートである。

【図12】ネットワークに送出するデータの形式を示す図表である。

【図13】認識データの登録に関して電子ペット装置を詳細に示す機能ブロック図である。

【図14】音声認識処理の説明に供する略線図である。

【図15】認識データの登録処理手順を示すフローチャートである。

【図16】ユーザー認証に関して電子ペット装置を詳細に示す機能ブロック図である。

【図17】パターンデータを示す図表である。

【図18】ユーザー認証の説明に供する図表である。

【図19】図18の質問により取得した単語を基準にしたユーザー認証の説明に供する図表である。

【図20】対話の分類処理に関して電子ペット装置を詳細に示す機能ブロック図である。

【図21】図20の分類処理に対応するパターンデータを示す図表である。

【図22】対話履歴を示す図表である。

【図23】対話履歴の他の例を示す図表である。

【図24】感情の制御に関して電子ペット装置を詳細に示す機能ブロック図である。

【図25】感情変化履歴を示す図表である。

【図26】図25の感情変化履歴により変更された性格データを示す図表である。

【図27】性格データの他の変更例を示す図表である。

【図28】他の実施の形態に係る電子ペット装置を示す

* ……音声認証部、 1 1 M ……発話分類部、 1 6 A ……認

識データ、16B……体調データ、16C……感情データ

タ、16D……性格データ、16E……パターンデー

名 1.6 F……対話履歴 1.6 G……知識 1.6 H……

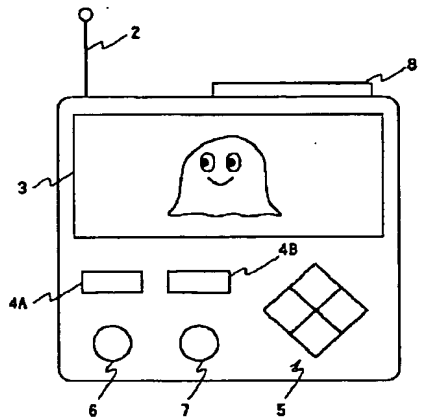
音声認識 1.6.1 画像認識 1.6.1 認証技術

音声データ、16I……画像データ、16J……認証状

態、16K……認証データ、16M……分類ルール、1

6 N……感情変更履歴、17……ネットワーク接続部

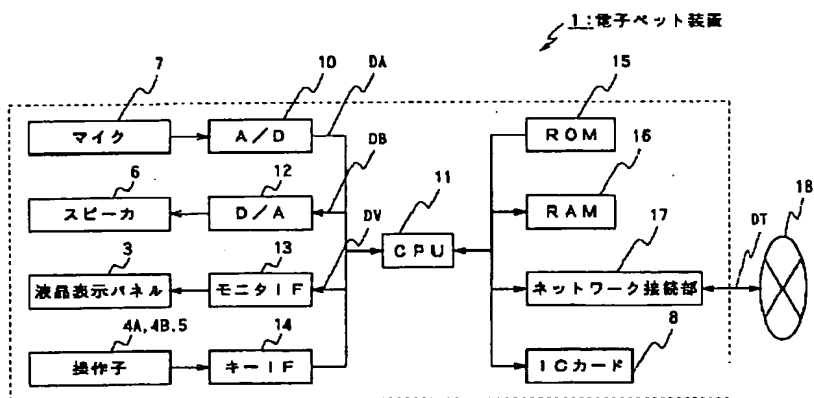
【图2】



【圖 4】

変数名	値
疲れ	2 2
飢え	1 0
渴き	5
病気	1
眠気	3

【図 3】



【図5】

実数名	値
怒り	25
悲しみ	10
喜び	30
恐れ	8
驚き	8
機悪	3

【図6】

		キーワード			
		いい	悪い	こら	汚い
感情の変化量	怒り	-1	+10	+5	+5
	悲しみ	+2	+10	+5	+5
	喜び	+20	-10	-10	-15
	恐れ	-5	+5	+10	-5
	驚き	+5	-1	+10	+5
	嫌悪	-1	+5	+2	+20

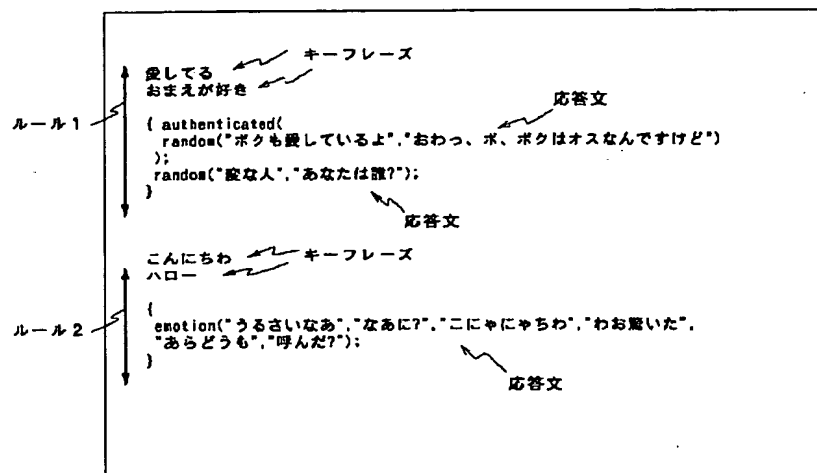
【図7】

感情名	値
怒り	24
悲しみ	12
喜び	50
恐れ	3
驚き	13
嫌悪	2

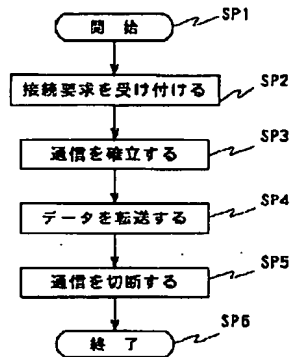
【図9】

応答文	音声ファイル名
ボクも愛しているよ	voice0001.wav
おわっ、ボ、ボクはオスなんですけど	voice0002.wav
うるさいなあ	voice0003.wav
なあに?	voice0004.wav
こにゃにゃちわ	voice0005.wav
わお驚いた	voice0006.wav
あらどうも	voice0007.wav
呼んだ?	voice0008.wav

【図8】



【図11】



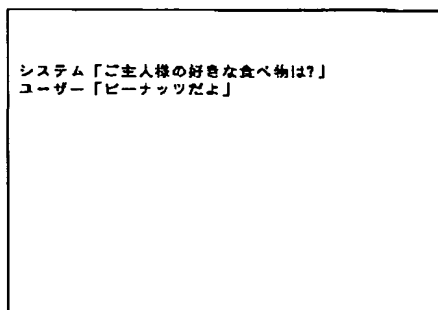
【図10】

応答文	画像ファイル名
ボクも愛しているよ	fig0001.bmp
おわっ、ボ、ボクはオスなんですけど	fig0002.bmp
うるさいなあ	fig0003.bmp
なあに?	fig0004.bmp
こにゃにゃちわ	fig0005.bmp
わお驚いた	fig0006.bmp
あらどうも	fig0007.bmp
呼んだ?	fig0008.bmp

【図12】

ヘッダ
パターンデータ
認識データ
音声データ
画像データ

【図18】



【図22】

行為者	種別	内容
ユーザー	挨拶	こんにちは
システム	挨拶	どうも
ユーザー	質問	調子はどう
システム	状態	元気だよ

【図23】

行為者	種別	内容
システム	感情	つまらないな
ユーザー	状態	おなかすいた
システム	挨拶	こんにちは
ユーザー	挨拶	どうも